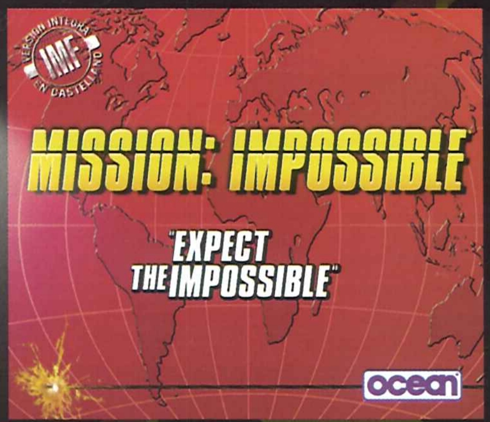


LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 20
375 Ptas
2,25 €
64 MAGAZINE
RES EVIL 2
¡512 MB de puro horror!
ARMORINES
La invasión de los insectos gigantes
QUAKE 2
¿Has visto un brazo por ahí?
JET FORCE GEMINI
Las apariencias engañan... y matan
STAR WARS
Analizamos Episode 1: Racer
Tiembla, Banjo, pues llega
DONKEY KONG
60 IMÁGENES INÉDITAS
ENTREVISTA EXCLUSIVA A RARE
PERFECT DARK
¡GRATIS! PEGATINAS PARA TU CONSOLA
40 WINKS
HYBRID HEAVEN
SHADOWMAN
00020
8 414090 102780

LO MEJOR PARA TU N64 A LOS MEJORES PRECIOS





7.990 Ptas.

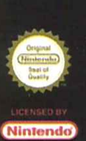




7.990 Ptas.





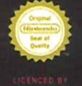


6.990 Ptas.









6.990 Ptas.







Número 20 31 Agosto 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2º 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga

Redactor:
Federico Pérez

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega, Raquel García, Àlex Guardiet, Pepi Martí, Carlos Robles.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Jesús Barrera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Elena Cabrera

Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Imagina que te pica en un sitio donde no te puedes rascar, porque el punto de escozor no está en ninguna parte de tu cuerpo sino a un par de metros de ti, flotando intangible en el aire (algo parecido ocurre a muchas personas que han perdido una pierna: siguen "sintiendo" un pie que ya no existe). Vayas donde vayas, te acompaña ese molesto picorcillo separado de tu cuerpo y de vez en cuando tienes que pedirle a un amigo comprensivo que se ponga a rascar el punto en el aire que te fastidia. Podría ser peor: supón que el picor estuviera en un lugar fijo y te siguiera mortificando aunque te hallaras a miles de kilómetros de distancia. ¡Qué pesadilla!

Pues bien, Sony tiene un picor de esos: incorpóreo, inalcanzable, imposible de aliviar. Ese picor se llama Project Dolphin.

Cuando anunció las especificaciones de su PlayStation 2 al mundo, muchos creyeron que Sony había pillado desprevenida a Nintendo. Dedujeron que la Gran N estaba demasiado ocupada con ese 64DD -en cuyo desarrollo ha invertido cifras astronómicas- como para contraatacar con un proyecto convincente de consola.

Sin pestañear siquiera, Nintendo respondió presentando una máquina fabulosa, técnicamente superior a la de su enemigo.

Entonces, los agoreros concluyeron que el 64DD nunca vería la luz, pues, de pronto, Nintendo prefería concentrarse en la rentabilísima Game Boy y en su consola de nueva generación. Con el desahucio del 64DD, pensaron, la gran N abandonaba a los usuarios de N64.

Pero no. La confirmación del lanzamiento del 64DD en Japón contradice esos sombríos pronósticos y demuestra que Nintendo sigue apostando fuerte por su consola de 64 bits. Crucemos los dedos para que este accesorio llegue pronto a nuestro país.

Es decir, Nintendo sigue mimando a la Game Boy, mantiene su compromiso con los usuarios de N64 y contraataca con Dolphin. Pobre Sony... Es muy poderosa, sí, pero no puede rascarse donde más le pica.





PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 20 31 de Agosto de 1999

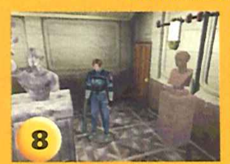
SUMARIO

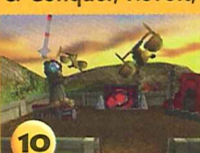


PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6







64 ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 40



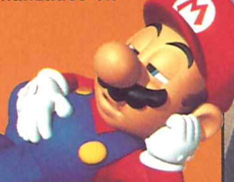


CONCURSO

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Si quieres recorrer un planeta lejano a 900 Km./h. al volante de una nave, crioniza tu cuero y espera al futuro. Si no puedes esperar tanto, participa en nuestro sorteo de 20 cartuchos de Racer.

SECCIONES



SUMARIO 64



64 VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 18

64 AL RESCATE

Desde la página 48



¡Confirmada la secuela de Zelda!



¡Link ha vuelto! Acompañado del 64DD y prestaciones on-line...

Es cierto! El Mejor Juego de la Historia tendrá continuación. Y saldrá más o menos a final de año. Desde que se supo que The Legend of Zelda: Ocarina of Time era compatible con 64DD, y que Shigeru Miyamoto insinuó la existencia de "Ura Zelda", se propagaron los rumores sobre cuándo, dónde y si el juego iba a salir. Por fin tenemos información veraz sobre este asunto, aunque, por desgracia, sea más bien escasa.

Para empezar, el juego sólo saldrá en Japón. Y además, lo hará en 64DD. Sí, Nintendo ha confirmado finalmente que la atribulada unidad externa de CD aparecerá en Japón acompañada de software, y que el nuevo juego Zelda –con el nombre provisional de *Zelda Gaiden*- sólo será compatible con el DD. Por supuesto, *Ocarina of Time* se concibió pensando en el 64DD, y presumiblemente *Zelda Gaiden* ofrecerá nuevos mundos, personajes y misiones para Link; lo más probable es que contenga todo lo que Miyamoto tuvo que recortar de *Zelda 64* para que cupiera en un cartucho. Por otra parte, será imprescindible tener el juego original para que *Gaiden* funcione. Suponemos que el Dominio de Zora se descongelará...

El lanzamiento japonés de *Zelda Gaiden* está previsto para estas Navidades, mientras que el 64DD debería llegar a las tiendas niponas hacia el final del verano. Si te angustia que estas noticias sólo hagan referencia a Japón, piensa que hay razones para esperar la comercialización de estos productos en Occidente. Considerando que, durante las tres primeras semanas tras su lanzamiento en Estados Unidos, *Ocarina of Time* recaudó más dinero que cualquier película estrenada en ese mismo período, Nintendo América debe de estar planeando sacar el juego antes o después. Sin embargo, es poco probable que esto ocurra las próximas Navidades; los lanzamientos de *Perfect Dark* y *Donkey Kong* están programados para entonces, y Nintendo, lógicamente, no quiere que nada interfiera en la venta masiva de ambos juegos. Por lo tanto, si *Zelda Gaiden* sale en América, la versión PAL llegará por aquí en el curso del 2000.

Entretanto, el juego se exhibirá el 27 de agosto en el Nintendo Spaceworld. En un par de números tendremos más información sobre el esperado regreso de Link.





El 64DD. A pesar de los retrasos, el accesorio -¡por fin!- está a punto de ver la luz.

ATAJOS



LA CALLE DE MARIO

No contento con protagonizar algunos de los mejores juegos de la historia, el celebérrimo fontanero y mascota videojueguil Mario ya tiene calle. Resulta que la ciudad sueca de Kungsbacka le ha puesto su nombre a una de sus rúas. Según cuenta un representante de Bergsala, la compañía que ha impulsado esta iniciativa, "ponerle Mario a una calle es una buena manera de demostrar nuestro aprecio por el personaje". Se da la circunstancia de que Bergsala es la compañía que distribuye Nintendo en los países escandinavos.



DOLPHIN SIN CINE

Según declaraciones de Howard Lincoln, jefe de Nintendo América, la futura consola de la gran N no incluirá prestaciones DVD y CD audio. Eso significa que no podremos reproducir CD musicales en la consola, ni ver películas. Lincoln argumenta que, para cuando salga la Dolphin, los lectores de DVD y CD estarán sobradamente implantados, y que por eso Nintendo ha preferido concentrar la potencia de su nueva máquina en la reproducción de juegos, asegurándole al mismo tiempo un precio muy competitivo.



64DD internauta

El 64DD vendrá también con módem y prestaciones Internet, lo que significa que se podrán descargar juegos desde la propia red de Nintendo, llamada la "Enternet". Y, del mismo modo que con un PC, se podrá jugar en Internet con gente de todos los rincones del planeta. Bueno, por lo menos del Japón, porque de momento no se sabe si el 64DD se comercializará en Occidente.

El 64DD saldrá en el país del Sol Naciente en diciembre e irá acompañado de un disco de utilidades, el Expansion pak (sin el cual el DD no funcionará) y un cartucho con un módem de 28.8K incorporado. Aunque este accesorio no llegue a ponerse a la venta en España, todos estos detalles son motivo de júbilo en la redacción, pues casi aseguran que Project Dolphin, la nueva consola de Nintendo, vendrá equipada de serie con capacidades *on-line* al menos tan sofisticadas como las del 64DD. "Chachi piruli", dijo el dire cuando tuvo conocimiento del asunto.



Los juegos

El lanzamiento de 64DD irá secundado por cerca de diez juegos: *Zelda Gaiden*; el aplazadísimo *Mario Artist* (que vimos en la pasada E3 y nos pareció estupendo); un juego de golf; Shogi Chess; un juego de mah jong (una especie de dominó chino); un juego de Wall Street (?) y algo llamado Dai Senryaku.

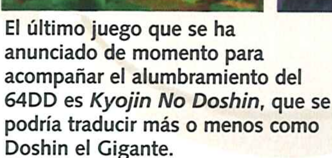
Junto con el regreso de Zelda, tal vez la mejor noticia es que habrá un disco de expansión de F-Zero. En combinación con el juego original (compatible con el 64DD, lo mismo que Zelda), este software te permitirá diseñar tus propios circuitos. Imagínate compitiendo en F-Zero con otras 29 personas en la Red.



Pasos de gigante







El último juego que se ha anunciado de momento para acompañar el alumbramiento del 64DD es *Kyojin No Doshin*, que se podría traducir más o menos como Doshin el Gigante.

Desarrollado por la compañía Param y editado por Marigul, este extraño juego parece ser lo que podemos describir como un "simulador filosófico de la vida". Te pones en la piel del gigante, que va a parar a una isla tropical, y tu objetivo es coexistir felizmente con los nativos. Te haces más grande dependiendo de cómo te ven los isleños, y cuanto mayor es tu tamaño, más puedes ayudar a los mismos y causar destrucción. Interesante, ¿eh?

En nuestra crónica del Space World te contaremos más detalles sobre esta rareza.

La Game Boy se conecta

Increíble pero cierto! Existen planes para conectar la Game Boy a Internet. Se está desarrollando el software que permitirá a la consola portátil favorita del mundo conectarse a un teléfono móvil, de modo que se pueda jugar en la Red, así como intercambiar datos con otros jugadores y descargar nuevas características para los personajes.

Si bien no han trascendido más detalles sobre esta fantástica noticia, una cosa es segura: Nintendo está empleándose a fondo en la tecnología on-line. ¡Qué futuro tan prometedor!



LOS MÁS VENDIDOS

1. CASTLEVANIA
2. STAR WARS EPISODE 1: RACER
3. GOLDENEYE 007
4. MARIO KART 64 (PLAYER'S CHOICE)
5. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
6. FIFA '99
7. F1 WORLD GRAND PRIX
8. TUROK 2: SEEDS OF EVIL
9. MARIO PARTY
10. V-RALLY '99 EDITION

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

Resident Evil 2

El festival de zombis de Capcom llega finalmente a la N64. Slurp.

P & R

Conque 512 Mbits... *Es grande, ¿eh? Capcom necesitaba un cartucho enorme para que cupiesen dentro todas las secuencias animadas y pre-renderizadas que han preparado.*

¿No será carísimo? *En teoría, sí, aunque en Nintendo prometen que no costará más allá de las nueve mil pesetas. No está mal. Se acabaron los días de los juegos a trece mil pesetas.*

¿Cuántos personajes aparecen en el juego? *Dos. Leon Kennedy y Claire Redfield. Cada uno de ellos opta por un camino distinto durante el juego. Distintos objetos, equipamiento, puzzles...*

¿Algo que añadir? *Hay dos personajes secretos: 4th Survivor (un tipo enorme con gabardina) y Tofu, que es un bloque de... tofu (una especie de queso de origen japonés hecho a partir de leche de soja).*

LA FICHA

RESIDENT EVIL 2	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	En noviembre, si todo va bien
MEMORIA FUTURIBLE	●●●●

R*esident Evil* en la N64, ¡por fin! Ésta es una de las mejores noticias que hemos oído en lo que va de año. Además, como lo hemos probado en la E3, podemos decirte que estamos seguros de que éste va a ser el mejor *Resident Evil* que se haya visto en ningún formato.

Por supuesto, este festín de sangre y vísceras no es sino una conversión de *Resident Evil* con unos cuantos añadidos: el "randomizador" (que dispersa objetos aleatoriamente por distintos lugares), algunos detalles ocultos extraídos de toda la serie *Resident Evil* que te ponen en situación, y personajes y ropajes ocultos.

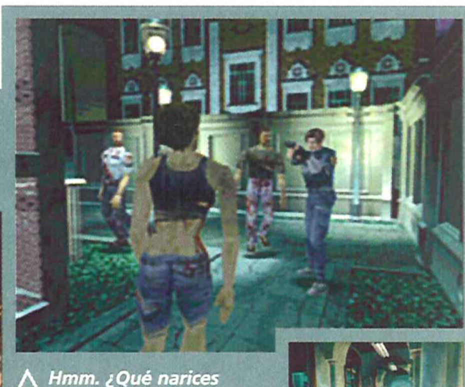
Lo que más nos ha impresionado es cómo Capcom, utilizando un cartucho que dobla al de *Zelda*, se lo ha montado para meter todas las secuencias de vídeo en el cartucho y conseguir que el tiempo de carga de éstas no sea tan largo (y por lo tanto aburrido) como era en el PC o en la PSX. Si has probado el juego en esas plataformas, recordarás lo que pasaba cuando abrías una puerta... Horas y horas (exageramos, claro) hasta que volvía a suceder algo interesante.

Los gráficos son muy buenos y funcionan en alta resolución gracias al Expansion pak. El control es analógico de verdad ¡genial!- y te permite moverte fluidamente sin tener que apretar como un loco un botón. De todos modos, el aburrido sistema rotacional permanece. Capcom se esfuerza para ofrecer a todos los usuarios de la N64 una conversión de primera clase y no podemos esperar hasta noviembre para verla.


El señor Leon Kennedy con un bastón... No, es un arma.


¡Aaah! El ataque de las arañas gigantes. Acción al máximo.

Hay zombis por doquier.


Hmm. ¿Qué narices haces aquí?


Dentro de una comisaría y herido. Qué mal te vemos.



Hybrid Heaven

El juego asesino de Konami que tiene cada día mejor pinta

El valiente juego de Konami, cuyo estilo no tenemos muy claro (fantaciencia, acción, aventuras, RPG...), llega tal que ya, o casi. Además, cada día tenemos mejores noticias. Ahora es compatible con el Expansion pak. Es decir, que funciona en alta resolución. ¿A que te gusta?

En otros números te hemos mostrado imágenes del juego (incluyendo a la novia de Díaz/Slader esperando bajo un árbol de Navidad a que su corazoncito acabase de poner orden) y te hemos explicado algo de la intrincada trama del juego, que incluye conspiraciones para secuestrar al presidente de los Estados Unidos de América. También nos lo hemos montado para conseguir una entrevista con uno de los responsables del juego, Yasuo Daikai. *Hybrid Heaven* sale después del verano. En *Magazine 64* encontrarás el primer análisis.

△ *Pocas veces son bonitos estos monstruos tan grandes.*

El exclusivo sistema de combate de Hybrid Heaven. ▽

△ *¿Entiendes alguna cosa?*



LA FICHA

HYBRID HEAVEN	
DE:	Konami
MEMORIA:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	En otoño

PUNTUACIÓN FUTURIBLE:

P & R

¿Cómo se porta la cámara? Antes era un poco cutre, ¿no?
Sí, lo era, pero Konami ha trabajado sin cesar para remediarlo. Ahora funciona mejor lo de navegar por espacios cerrados y con un rápido toque C-arriba, la cámara se pone a tu espalda, al más puro estilo Zelda.



¿Hay alguna posibilidad de que Konami convierta Metal Gear Solid a la N64?
Ni una. Lo sentimos tanto como tú. Acaban de hacer oficial que no lo harán. Sin embargo, Castlevania 2 (o Edición Especial, como parece que se va a llamar) saldrá más adelante este año. Es una pena, pero no pudimos ver nada en la E3.

Mario Golf

Locura golfista multijugador para Mario y sus amigos.

El eslogan de Nintendo para publicitar este juego en Japón es fantástico: «Para todos los jugadores que esperan alcanzar la diversión verdadera». Ya está, ¿no te gusta? Bueno, en cualquier caso, los japoneses ya están probando la Diversión Verdadera de *Mario Golf*.

Un rápido vistazo a una versión previa del juego ha confirmado el enorme potencial de diversión que hay en el modo multijugador. Cuatro jugadores pueden luchar para acabar su recorrido tan rápido como les sea posible en uno de los modos de batalla. No es exactamente como *Mario Kart*, pero sí novedoso y original.

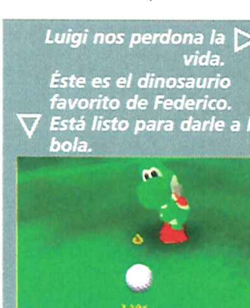
Mario Golf resulta extremadamente sencillo de jugar, sobre todo si lo comparamos a los espantosos simuladores de golf que corren por el mundo PC. Casi cualquiera que se lo proponga es capaz de completar uno de los seis recorridos con una puntuación decente, pero los realistas modelos que se han utilizado para reproducir los distintos paisajes del juego significan que hay montones de oportunidades para que los jugadores más habilidosos demuestren de lo que son capaces. A mejor puntuación, más personajes secretos descubres, desde Baby Mario hasta el demoníaco Wario. La princesa Toadstool es nuestra favorita (lleva un conjunto monísimo).

¡Mario ha vuelto! Que lo sepa la humanidad. ▷

Luigi nos perdona la vida. ▷



▽ *Éste es el dinosaurio favorito de Federico. Está listo para darle a la bola.*



LA FICHA

MARIO GOLF	
DE:	Nintendo
MEMORIA:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE:

¿Quién está detrás?
Un desarrollador que se llama Camelot y que ya fue responsable del simpático Hot Shots Golf para la PlayStation. Por cierto, que es uno de los pocos juegos medio decentes de golf que hay.



¿Algo exclusivo?
¡Montones de novedades! Apart de un modo carrera-batalla multijugador, hay una cosa que se llama «ring shot» (golpe de anillo) que no hemos podido probar aún. Una pena

GO! GO! ▷



P & R

¿Cuántos niveles hay?
Cincuenta en total, incluyendo todos los del juego para PC original.

¿Hay nuevas unidades?
No, sólo hay las del juego original, pero en 3D.

¿Y equipos nuevos?
La historia es la misma que en la versión anterior. Vamos, que es como ver a un viejo amigo, en este caso la Global Defence Initiative y la Brotherhood of Nood.

¿Vale la pena comprarlo si ya he probado la versión PC?
Las diferencias son «cosméticas», básicamente. Hay unos cuantos niveles exclusivos para la N64, pero es casi idéntico.



¿A quién se dirige el juego?
A los millones de poseedores de una N64 que aún no han probado ni el juego ni sus secuelas ni sus añadidos. Entre los conocidos de todos los miembros de la redacción hay por lo menos cinco personas, incluyendo a la tía monja de M.Carmen, es decir, que hay un público potencial. De momento, los que tienen un PC han de esperar al Tiberian Sun, suponiendo que vea algún día la luz...

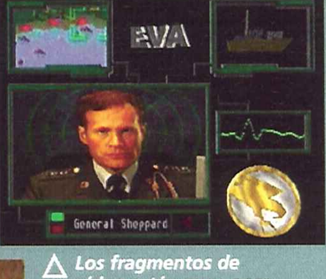


LA FICHA

COMMAND & CONQUER	
DE:	Nintendo
MEMORIA:	96Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	En septiembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





△ *Los fragmentos de vídeo están muy, pero que muy, bien.*

◁ *Esto de atacar pueblos tan pequeños no nos parece muy deportivo...*



△ *Tendrás que construir distintos edificios antes de arrasar al enemigo.*

Command & Conquer

El clásico entre los clásicos de estrategia llega a la N64.

Si tienes un PC o conoces a alguien que lo tenga, seguro que has visto o jugado o tocado u oído hablar de *Command & Conquer,* la leyenda. Es uno de los juegos más vendidos de la historia. ¡Por fin en tu N64!

Lo mejor de todo es que la versión que nos va a llegar ha visto mejorados sus gráficos, principalmente. El juego original usaba *sprites* y paisajes en 2D, pero la versión de nuestra consola favorita tiene unos decorados en unas 3D ligeras y rápidas, con lo que su aspecto es genial. Además, es compatible con el Expansion pak; más resolución por lo tanto.

Por supuesto, es en esencia el mismo juego que antes. El objetivo consiste en conquistar las fuerzas enemigas con la ayuda de tus propias tropas. Comandar y conquistar (inteligente el nombre del juego, ¿eh?). Empiezas cada nivel con un ejército de reducido tamaño, tanto en lo referente a efectivos humanos como a vehículos. Es decir, que tienes que aumentar tu potencial antes de meterte en faena y cargarte a los malos (o a los buenos, según a quién escojas). Si vas a la mina a conseguir un mineral llamado Tiberium, ganarás dinero para construir nuevas unidades y desarrollar nuevas tecnologías. Esto está muy bien, pero ten en cuenta que el enemigo está al acecho. Nunca sabes cuándo te atacará porque la niebla lo invade todo y apenas te permite ver lo que sucede a tu alrededor.

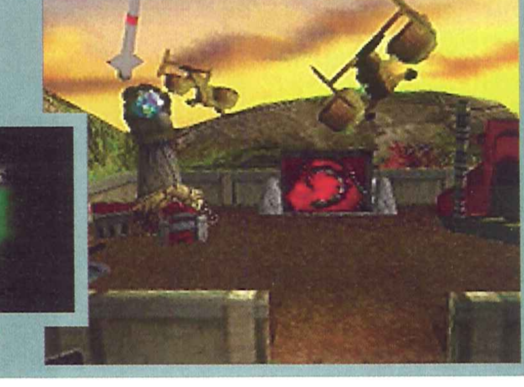
Es material de primera clase y los diseñadores han pasados horas y horas investigado cómo podían sacar el mejor partido del mando de la N64. Los botones C pueden ser asignados a distintas unidades y Z sirve para tener el menú siempre a mano. Resumiendo, es probable que éste sea el mejor *C & C hasta la fecha.*



◁ *En la E3 vimos lo bueno que es el juego.*

▽ *El primer juego de estrategia para la N64.*

Parece una escena de vídeo. Y muy bonita, por cierto. ▷



△ *La niebla te rodea.*

PRÓXIMAMENTE EN TU QUIOSCO

GAME BOY · GAME BOY POCKET · GAME BOY COLOR

Nº 2 ESPECIAL 64

GAME BOY

¡GENIAL!

¡PERSONALIZA TU CONSOLA!

¡Hazte una game boy de diseño!

FANTACIENCIA

Descubre cómo se hacen los juegos

¡LLÉVAME CONTIGO!

La guía imprescindible de tu amiga de bolsillo

¡35 JUEGOS ANALIZADOS!

Zelda DX
A Bug's Life
Lucky Luke
Zelda: Link's Awakening DX
Warioland 2
Power Quest
Top Gear Rally
Rugrats
Tetris DX
...y muchos más!

475 Ptas
2,85 €

MC

¡DOMINA ZELDA CON NUESTRO LIBRO DE RUTA!

PREPÁRATE

NADA NI NADIE LOS PUEDE DETENER ES LA... ¡INVASIÓN POKÉMON!



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES

P & R

¡Guau, un editor de pistas! ¡Nos encanta!
Sí, es genial. Imagínatelo, ¡puedes crear un circuito lleno de los trozos de pistas que más te gustan, guardarlo en el memory pak y llevarlo a casa de un amigo! Las posibilidades son enormes.

¿Y cómo son los recorridos normales?
Están llenos de detalles, como objetos por ahí tirados que puedes golpear y mover. Es decir, que en las últimas vueltas hay montones de obstáculos. Lo bueno es que te molestan a ti igual que a tus oponentes.

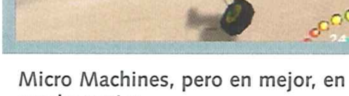
¿Cómo es el manejo de los coches?
Muy fácil, por supuesto. Parecen coches vehículos controlados por radio, con la cantidad exacta de potencia y su poco peso.

ReVolt

ReVolTución automobilística de Acclaím.

El manejo es muy intuitivo. ¡Bravo!

Este juego de Acclaim, surtido de pequeños coches manejados por control remoto, de Acclaim, tuvo su presentación, exitosa, en la E3. En el stand de esta compañía lo vimos funcionar: buen manejo, accidentes espectaculares, riqueza de detalles, carreras difíciles, ambientaciones en tiendas de juguetes, casas y jardines… Más o menos como Micro Machines, pero en mejor, en mucho mejor.



Sin embargo, aún falta que te hablemos de lo más espectacular: el juego viene con un editor de circuitos que te permitirá diseñar los tuyos propios, a tu entero gusto. Es una brillante innovación y algo que nadie antes ha hecho en la N64. Si a esto añades el modo cuatro jugadores, verás que el futuro es algo maravilloso.

LA FICHA

REVOLT	
DE:	Acclaim
MEMORIA:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Septiembre en Otoño en todas partes
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	4

Los coches controlados por ordenador no se portan como coches educados…



Las pistas están llenas de detalles.

A ver, ¿qué es lo que pasa en Earthworm Jim 3?
Bueno… Resulta que al pobre Jim le ha pasado una apisonadora –una vaca—por encima y está hecho polvo y medio tarumba. Para mantenerse medio cuerdo tiene que ir a distintas partes de su cerebro (el miedo, la fantasía, …) y reparar las partes dañadas.

Un poco raro, ¿no?
Desde luego, lo único que sabes seguro que va a haber en un juego de Earthworm Jim es cosas raras. Es como si intentasen superar al creador original del juego, Dave Perry. Y por lo visto, lo han conseguido.



Earthworm Jim 3D

Soy un gusano.

Hacía tiempo que no teníamos noticias de Jim. Este elegante anélido ha encontrado un nuevo hogar en la compañía Rockstar, que por cierto, ahora trabajan en *Monster Truck Madness* y el desconocido el misterioso TGA 64.

La más reciente aventura de Jim ha cambiado mucho desde la última vez que la vimos. Ahora es menos difícil. Los desarrolladores, Vis, se están tomando el tiempo necesario para que el juego sea tan bueno como ellos desean y nos han sorprendido gratamente. Los gráficos son detallados y espectaculares, la animación soberbia y hay montones de acción de plataformas en 3D. Los movimientos de Jim son tan espectaculares como siempre. Además, por supuesto, hay montones de humor surrealista. Lo que esperamos de Jim y sus juegos.

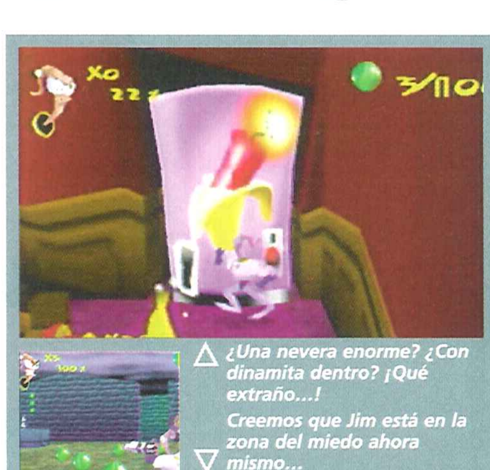
LA FICHA

EARTHWORM JIM 3	
DE:	Rockstar/Vis
MEMORIA:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	En invierno en todas partes
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	3



¡Jim ha vuelto! ¡Bravo!

Esta pistola es el no va más, ¿no?



¿Una nevera enorme? ¿Con dinamita dentro? ¡Qué extraño…!

Creemos que Jim está en la zona del miedo ahora mismo…



Armorines

Más artillería pesada en el simulador de insectos gigantes de Acclaim.

Esto podría ser algo grande. Finalmente tuvimos la oportunidad de jugar en la E3 una primera versión del próximo éxito de Acclaim. *Armorines* toma el motor de *Turok 2* y, aunque de momento se le parece bastante, nos han dicho que van a darle unos retoques que lo cambiarán totalmente.

El resto del juego apunta hacia un festival *gore* de bichos fantásticos. La versión que jugamos tenía solamente un par de armas disponibles, mientras que los bichos estaban ya bastante avanzados. Es terrorrífico verlos corretear por las pantallas y en una de ellas hasta es posible volar con una explosión el careto de la reina de los bichos para acabar contemplando una repugnante calavera insectil. ¡Qué nivelazo!

La muy anunciada sección lineal también tiene buena pinta. Te invita a disparar desde un helicóptero militar y dispones de una metralleta al estilo *Turok* para acabar con toda la masa de enemigos. Los desarrolladores de Acclaim London (previamente conocidos como Probe) están imprimiéndole una velocidad a estas secciones que hará que tu adrenalina suba hasta los topes. Probando los modos *deathmatch* para cuatro jugadores y el cooperativo de dos jugadores queda muy claro que *Armorines* va a sacar a la luz todas nuestras fantasías *Starship Troopers* el próximo otoño.



Esperemos que las armas sean efectivas, porque si no...

Estos bicharracos son impresionantes.

Eso de ahí es un Armorine. Tiene buena pinta el colega, ¿verdad?

LA FICHA

ARMORINES	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Invierno

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

¿Hay mucha variedad de insectos?
Huy, sí. Cada uno de los cinco ambientes del juego presenta un enjambre de bichos especialmente adaptados a ese ecosistema. El nivel de la jungla contiene bichos que se han adaptado al calor y las condiciones húmedas. De la misma manera, los insectos de las zonas industriales están adaptados a los combates urbanos.

¿Cuántos hay?
Cada nivel contiene un enjambre de insectos. Hay una reina que es gigantesca y malvada, y si seguimos descendiendo en la jerarquía encontraremos insectos soldados, insectos cerebro y otras muchas variedades.

¿Habrá armas al estilo Turok?
Sí. Aunque en la E3 sólo había dos armas disponibles –una pistola de plasma y un lanzacohetes– se está trabajando en el diseño de muchas más. Como adelanto te diremos que cada arma se metamorfosea según la armadura de los Armorines.

Así que no resultó ser tan bueno como se esperaba, ¿no?
Bueno, de hecho es aún demasiado pronto para saberlo. Pero lo que sí nos pareció claro es que Mini Racers sólo requiere de ti que te pases el rato dando vueltas y más vueltas. La única destreza que necesitas consiste en evitar chocar contra las paredes.

Pero, ¿no había alguna cosa en él que estuviera realmente conseguida?
El modo para cuatro jugadores estaba bien. También había una opción de carreras en equipo que era bastante buena. Pero en general (y esperemos que no estemos metiendo la pata como hicimos con Snowboard Kids) no había nada a primera vista que hiciera que este juego fuese atractivo.

Lo mejor es esperar a ver como es, ¿verdad?
Cuánta sabiduría en esas palabras. Mantendremos los dedos cruzados.

Mini Racers

No nos lo esperábamos así...

Después de meses de rumores de todos los colores, *Mini Racers* finalmente salió a la luz en el E3. Pero tenemos que admitir que no fue el juego que se codearía con Gran Turismo , que es lo que muchos esperábamos. De hecho, ni tan siquiera llega a la altura de Penny Racers.

Quizás estemos siendo un poco duros con él. Hay que decir que los que predecían una puesta al día del juego de la NES *RC Pro Am* tenían su parte de razón, ya que *Mini Racers* va de cochecitos teledirigidos que dan vueltas a pistas simples. Puede que suene a juego divertido, pero la realidad es que decepciona bastante. La mayor parte del tiempo la cámara estaba encallada en una sola posición, dificultando la conducción por culpa de la vista isométrica. Aun cuando la cámara era de movimiento libre, se acercaba demasiado como para que fuera de alguna utilidad. Y tampoco es que fuera el juego más rápido jamás visto. Esperemos que estemos equivocados y que cuando salga sea mejor de la idea que estamos dando.



Tenemos que confesártelo. No encontrarás maravillas en cuanto a manejo. Snif.



Es como Micro Machines, pero no tan bueno.



No es que tenga un aspecto prodigioso, que digamos.

LA FICHA

MINI RACERS	
DE:	Nintendo
MEMORIA:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Otoño

PUNTUACIÓN FUTURIBLE:



P & R

¿No es verdad que Nintendo pusieron mano en Winback?
Sí. Les gustaba el aspecto que estaba adquiriendo, así que entraron en escena para poder contribuir con sus conocimientos. Y valió la pena: consiguieron incluir un deathmatch para cuatro jugadores que es mucho mejor que la versión para dos jugadores que se estaba preparando. También retocaron los controles para que respondieran bien y fueran lo más intuitivos posible.



Así que es un buen juego...
Al cien por cien. A pesar de su aspecto algo primitivo en cuanto a gráficos, contiene una riqueza de ideas que apunta a que este juego se convierta en el Metal Gear Solid de la N64. Con más acción y pistolas más grandes, sin duda. Para no perdérselo.

Winback

¿Podría este juego de Koei llegar a ser tan bueno como Perfect Dark?

Llevarte una sorpresa es siempre agradable (excepto si la sorpresa consiste en encontrar una tarántula bajo las sábanas). Y *Winback*, de Koei, resultó ser una de las sorpresas más agradables de la expo E3. Aunque parezca un típico juego en tercera persona, lo último para la N64 se colocará sin duda al mismo nivel que otros juegos del mismo género como *Goldeneye* y *Perfect Dark*. De lo primero que te percatarás es el sinfín de movimientos posibles. Jean-Luc Cougar puede dar vueltas por el suelo y saltar. Pero lo mejor de todo es que puede esconderse detrás de una esquina con la espalda contra la pared y de repente salir disparando contra los enemigos, acertándoles en la frente. Con la ayuda de una mira láser, claro está. A la cámara le falta aún un poco de trabajo, pero estamos esperando deseosos a que se estrene este juego.

LA FICHA

WINBACK	
DE:	Koei
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	En otoño
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	4/5

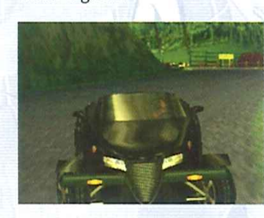


△ Da vueltas, Jean-Luc. Así, muy bien.

Es como Metal Gear Solid, pero en auténticas 3D. ▽

△ Winback mejora cada vez que lo vemos.

Automobili Lamborghini no era muy bueno, ¿verdad?
Pues no, la verdad. Lucía buenos gráficos, pero... Si bien Titus está reutilizando su motor con Roadsters, parece que está haciendo todo lo posible para enmendar los errores de Lamborghini.



¿Podrás hacer apuestas en Roadsters?
Sí. Normalmente, apostarás por ti, pero si quieres podrás hacerlo por otros corredores que prevés que van a ganar. Entonces, quizás optes por perder la carrera deliberadamente; todo depende de tu falta de escrúpulos.

¡Huy, cuánta maldad!
A Dios rogando y con el mazo dando.

Roadsters

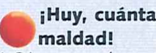
Titus se prepara para el examen de recuperación.

Tras haber aprendido la lección con el deslustrado Automobili Lamborghini, los editores franceses Titus están empleándose a fondo en Roadsters. *Con 30 coches, ocho conductores, 10 circuitos y una climatología variable, no hay duda de que están haciendo un esfuerzo considerable para mantener el tipo ante World Driver. El campeonato para cuatro jugadores, el motor personalizable y la posibilidad de apostar por ti (o por otros coches, si eres astuto) para ganar dinero, son algunas de las opciones que señalan la calidad de este proyecto.*

La conducción, de momento, es exageradamente sensible, pero Titus ha asegurado que se está corrigiendo. Es de esperar que el resultado haga justicia a sus esfuerzos.

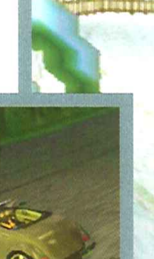
LA FICHA

ROADSTERS	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Otoño
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	3/5



Roadsters, al igual que Lamborghini, exhibe unos gráficos estupendos. Esperemos que la jugabilidad esté al mismo nivel. ▷

La obligada sección de carretera helada. ▽





▷ ¡Carambolas, qué festín de volantazos! Presta atención a las marcas que dejan las ruedas.

Road Rash 64

Sí, las motos son muy, muy peligrosas ...



△ Un codo en un ojo. ¡Qué chicos tan violentos!

◁ Masacre total. ¿Se recuperarán?

Mira que rápido voy. Lástima que lleve este traje tan horteras. ▷

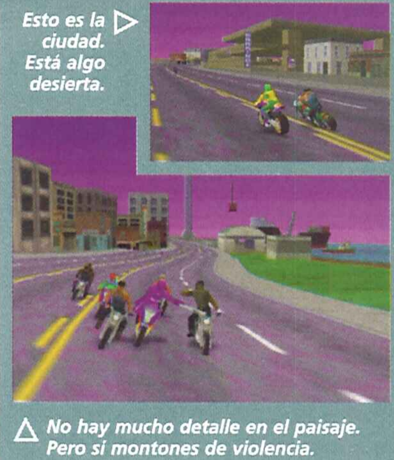
De entrada, lo que llama poderosamente la atención de *Road Rash 64* es que es ultra violento. O al menos puede serlo si te pones al lado de un adversario y calculas bien un golpe lateral. Los desarrolladores, Pacific Power and Light, no se han quedado cortos con el armamento: encontrarás cadenas, barras de hierro, bates de béisbol y demás delicias para que des rienda suelta a tu salvajismo.

Y aunque los gráficos no sean aún muy perfectos, se intuye ya un gran potencial para conducir peligrosamente: hasta puedes recoger un palo del suelo (tienes que agacharte, con la rodilla rozando el asfalto) y encajarlo en la rueda de la moto de un adversario, cosa que provoca unas volteretas alucinantes. Y si te sientes un poco sádico, puedes completar la faena volviendo para atrás y clavándole una barra mientras aún se encuentra tumbado en el suelo. ¡Cuánta violencia gratuita! ¡Hasta aquí podíamos llegar! ¡Sinvergüenzas! (Je, je.)

Por supuesto, el juego también consiste en conducir. El número de pistas sigue sin confirmar, pero en vez de reutilizar el motor que crearon para el mediocre *Road Rash 3D* de PlayStation, Pacific Power and Light ha programado la versión para 64 bits desde cero. Ha incorporado un Expansion pak, una IA muy avanzada y diez contrincantes diferentes en pantalla a la vez. Si a esto le sumas las patrullas policiales que pretenden eliminarte de la carretera, verás que *Road Rash 64* por ahora ya tiene un aspecto bastante impresionante.

Convendrás con nosotros en que los paisajes de estas pantallas son un pelín decepcionantes, aunque es justo decir que han sido tomadas de una versión muy temprana. El Expansion pak servirá para construir las localizaciones, y a la vez irá bien para las repeticiones de jugada.

En el juego definitivo también habrá un modo multijugador. Aunque las cuatro opciones previstas (Team Race, Gauntlet, Escape y Pursuit) están a medio hacer, prometen una gran variedad de sensaciones. En fin, el mes que viene, má



Esto es la ciudad. Está algo desierta. ▷

△ No hay mucho detalle en el paisaje. Pero sí montones de violencia.



Combates en el aire. Como Karate Kid, pero sin la espiritualidad. ▽

▽ Acción deathmatch para cuatro jugadores.



¡No me pegues en el lado bueno! ▽

▽ Cómo saltan los del fondo. Oh, bellas gacelas...

△ Los cuatro jinetes del Apocalipsis. La Peste, la Guerra, el Hambre y Hacienda.



P & R

O sea que Road Rash tiene unos gráficos sosillos, ¿no?
Pues mira, sí. Está claro que los desarrolladores han preferido hacer hincapié en los aspectos de jugabilidad y control. Nada que objetar.

¿Y es rápido?
Muchísimo. No se nos ocurre otro juego que te permita sacar a un rival fuera de la pista a 150 km/h. mientras un turismo se precipita contra tu moto. Diversión frenética a tope.

Entonces, ¿está T.HQ abandonando definitivamente los simuladores de lucha y los juegos de Rugrats?
Bueno, lo cierto es que ahora mismo están trabajando en un título Rugrats: Scavenger Hunt. *Se trata de un juego "de mesa" estilo* Mario Party. *También están enfrascados en el impresionante* Nuclear Strike 64. *Además, se han hecho con los derechos de* World League Soccer '99, *previamente en manos de* Eidos.

Qué bien, ¿no?
Ahora que lo dices... sí.







ROAD RASH 64

DE:	T•HQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: *Otoño*

MEMORIA FUTURIBLE: ●●●

GO! GO! ▷



LA GACETA DE

ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE LOS ASESINOS MÁS RETORCIDOS

¡Terroríficas imágenes en

SHADOWMAN

Editorial

Hola y bienvenidos a nuestra segunda entrega del diario *Shadowman*. Todas las últimas novedades e imágenes del último pelotazo de Acclaim están aquí, vía contacto exclusivo con los caballeros de Acclaim Studios. Este mes, el señor Guy Miller, el enérgico director creativo de *Shadowman*, nos deleita con un fascinante vistazo al interior de su vida profesional en el curso de un mes. Es de lo más instructivo, seguro que estarás de acuerdo con nosotros.

Dentro de un número o dos te ofreceremos la tenebrosa *review* mundial y exclusiva de este juego que hemos definido como el gemelo perverso de *Zelda*. Será demasiado, no te lo pierdas.

Y cambiando de tema, nuestro impresor jefe ha tenido que ser hospitalizado de urgencia por razones todavía desconocidas. Es terrible, hasta nuestro redactor dijo que parecía que estaba bien cuando le sorprendió revolviendo entre sus efectos personales, breves momentos antes del accidente... Aquí cada día pasan cosas más raras.

Bueno, nos vemos el mes que viene con más novedades exclusivas de *Shadowman*. Que lo pases bien.

El diario nada privado del señor Guy Miller. Desde el infierno...



Shadowman, Shadowman, Shadowman... **Durante los dos últimos años y medio mi vida entera ha estado dedicada a un dios vudú. Sueño con zombis, víctimas y con la Dead Side. Yo mismo me he convertido en un zombi, y voy dando tumbos de una sala a otra por las oficinas de Acclaim Studios, con los ojos inyectados en sangre y babeando, farfullando frases ininteligibles sobre sectas, psicópatas y sombras fantasmas...**

Pero ahora, al menos, veo una luz al final del túnel. *Shadowman* está casi terminado. Simon Phipps, uno de los diseñadores del juego, ha colocado el jefe final del juego (se llama Legion Trueform, y es un ser diabólico que viene de más allá del espacio y del tiempo). La inteligencia artificial de Legion Trueform estará terminada para mañana, y entonces intentaremos cargárnoslo para retorcer un poco más su IA. Este proceso por el cual pulimos el juego a base de jugar constantemente, que es lo que hace la experiencia más creíble, va a durar semanas.



△ ***En el interior de uno de los templos Gad, Shadowman consigue tatuajes que le permitirán nadar a través de lava, empujar bloques que parecían inmóviles y otras cosas por el estilo.***

E ELM STREET

10 de octubre, 1888

exclusiva  sobre Shadowman!

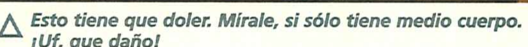


△ *Esto tiene que doler. Mírale, si sólo tiene medio cuerpo. ¡Uf, que daño!*





△ *Una Soul Gate que se abre gracias a la energía de tus víctimas.*



▽ *Mata a un enemigo y liberará energía que puedes aprovechar. Así de fácil.*





△ *Interior del metro londinense. Terrorrífico.*

△ *Shadowman acaba con otro enemigo en una explosión de fuego y vísceras. Así es el juego.*

Hay siete personajes de los llamados "jefes" en el juego: cinco asesinos en serie y dos jefes más. Cada uno de los asesinos en serie tiene su propio método de ataque. Por ejemplo, Jack el Destripador, que tiene su guarida en una estación del metro de Londres, puede gatear por los techos igual que una enorme y repugnante araña, para luego dejarse caer sobre ti blandiendo su cuchillo. Ocurrirá donde menos te lo esperes, probablemente en un sitio oscuro y húmedo.

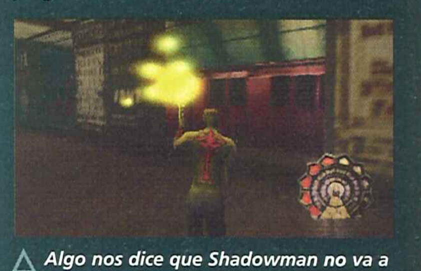
Después tenemos a Milton Dank, un desquiciado ex combatiente del Vietnam que además es caníbal; a Avery Marx, famoso asesino del bricolaje, que disfruta haciendo muebles con los restos de sus víctimas; a Marco Cruz y al Doctor Victor Batrachian –y cuanto menos digamos sobre el Doctor Muerte, mejor. No quiero que tengas pesadillas, al menos no hasta que hayas empezado el juego.

Por debajo de la tierra



Jack el Destripador, como ya ha explicado Guy, es uno de Los Cinco, un grupo de asesinos en serie no-muertos infiltrados en la Live Side con la misión de preparar el terreno para los maléficos planes de Legion. La guarida de Jack el Destripador está situada en el metro de Londres. Para diseñarla se utilizaron los planos de Down Street, una estación real que ya quedó fuera de uso. Esta estación sirvió como base de operaciones a Winston Churchill durante la segunda guerra mundial. ¿Qué nivelazo, eh?

Desde el mes pasado sabemos que *Shadowman* utiliza un método de combate al estilo *Zelda*, denominado The Circle Strafe. Esto sí que son buenas noticias. No podemos esperar ni un minuto más para ver cómo queda el juego una vez terminado.



△ *Algo nos dice que Shadowman no va a tomar ese tren.*

GO! GO!



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

TODAVIA QUIERES MÁS?

Siempre igual. Pues anda, ve a Cuenta Atrás, que hay buffet libre. GO! GO!





△ *Mira, el súper rifle. Una de las armas más efectivas.*

▽ *Dos Enforcers se ponen de acuerdo para darte un mal día.*



△ *Le has dado en toda la rótula, mira cómo corre la sangre.*

▽ *¡Venga, dispara!*

▽ *La ametralladora. Buena reacción.*

QUA
la violencia es oro

LA FICHA

QUAKE II	
DE:	*Activision*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
MEMORY PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*Sí*
RUMBLE PAK:	*Sí*
GB PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sí*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE:



▽ *La pantalla de selección de niveles en todo su apogeo.*

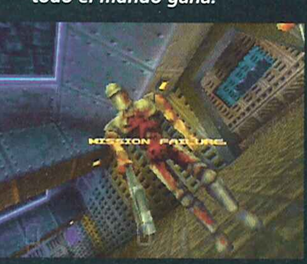




△ *Dentro de tres segundos ese idiota va a arrepentirse de haberte apuntado con su pistola.*

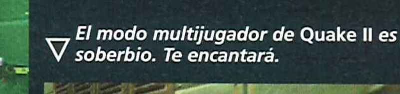


Hay como diez niveles multijugador en Quake II. Y todo el mundo gana.





Más sangre.



El modo multijugador de Quake II es soberbio. Te encantará.



KE II

Esto es demasiado! No sólo fuimos a la E3 y echamos unas partidas a *Quake II*, sino que al volver a casa los de Activision ya nos habían enviado un cartucho acabado del juego... Al final ha valido la pena soportar tantos y tantos retrasos, porque *Quake II* es una nueva versión del juego, hecha especialmente para la N64 y no una simple conversión del mega éxito de PC.

Los niveles han sido diseñados por los desarrolladores de Raster Productions y les han dado unas pinceladas de color muy sugerentes, que dan al juego un aspecto fantástico, a años luz de los marrones y grises tan sosos de la versión original de PC. ¡Ah! Y en cuanto al modo multijugador, sólo diremos que es uno de los mejores a los que hemos jugado nunca.

Parece que los de Raster han invertido mucho tiempo concentrándose en el sistema de control de *Quake II*. Está claro que un juego sin precisión no vale nada, y esta gente ha trabajado duro durante mucho tiempo para conseguir un manejo exacto y de alta precisión. Se han puesto manos a la obra muy en serio con el stick analógico, y no encontrarás ninguno de los fastidiosos problemas de inercia o giros bruscos del punto de mira que emergían en *Turok 2*.

Del mismo modo, y gracias a recortar un poco los detalles ajenos a la acción y a limitar la animación de los enemigos, los de Raster han conseguido imprimir mayor velocidad al juego, y ahora casi no da tregua.

Vaya, el otro día pillamos a Miquel contemplando esta foto en plan melancólico.

El juego utiliza el Expansion pak, pero *Quake II* ha descartado el modo de alta resolución por irregular y ha optado por una jugabilidad más rápida y fluida. Todo esto se traduce en un soberbio modo multijugadores.

Rápido y emocionante, el modo para cuatro jugadores de *Quake II* demuestra ser una de las experiencias más intensas que puedan vivirse en un videojuego. Brutal. Puede que apuntar con la Railgun sea algo complicado, pero si consigues un lanzamiento directo, liquidarás a tu oponente en un abrir y cerrar de ojos. Otras armas disponibles son un lanzacohetes de alta calidad, dos tipos distintos de escopeta, una metralleta, la Chaingun (muy parecida a la original de *Turok*), la Hyperblaster, un lanzagranadas y lo mejor de todo: la BFG. Hacen falta un par de segundos para cargarla, pero cuando la utilizas, dispara una enorme esfera de luz verde que electrocuta a tus enemigos. No está mal, ¿eh?

Mientras que la mentalidad a base de violencia sin cuartel es perfecta para el modo multijugador, que requiere grandes dosis de adrenalina, resulta menos satisfactoria para el modo individual. Por desgracia, no contiene ninguna de las brillantes sutilezas de *GoldenEye*, pero aun así *Quake II* es una excelente contribución a la galería de los grandes de Nintendo. Un primera clase. Y el hecho de situarlo junto a juegos de la categoría de *GoldenEye*, *Turok 2*, el anunciadísimo *Jet Force Gemini* o el esperado *Perfect Dark*, ya es todo un halago.



La pistola de arriba a la izquierda es la BFG. No podemos decirte qué significan sus siglas.

Los niveles del modo multijugador son enormes y están llenos de rincones desde donde cazar a tus enemigos.

CONTINUARÁ... El mes que viene tendremos una *review* faraónica de *Quake II*.



IMÁGENES INÉDITAS SOBRE ESTE FESTIVAL DE RAREZAS



Lupus el perro. Como Lassie, pero armado hasta los dientes. Más o menos.

Uno de los muchos y gigantescos jefes del juego.



Acércate demasiado a la cámara y obtendrás visión en primera persona. Muy bueno.

Lupus se transforma en vehículos. Aquí es un barco.







¿Ves lo que ocurre en las paredes? Ése es el tipo de violencia que nos va.



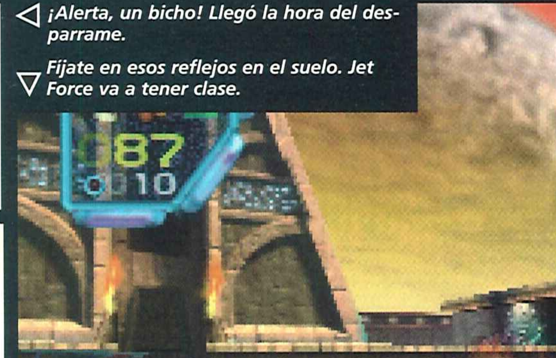


JET FOR



¡Alerta, un bicho! Llegó la hora del desparrame.

Fíjate en esos reflejos en el suelo. Jet Force va a tener clase.



¡Mira, mira qué iluminación! Jet Force tiene un aspecto impresionante, por no hablar de la acción.

Uno de los tiernos animalillos que debes rescatar.

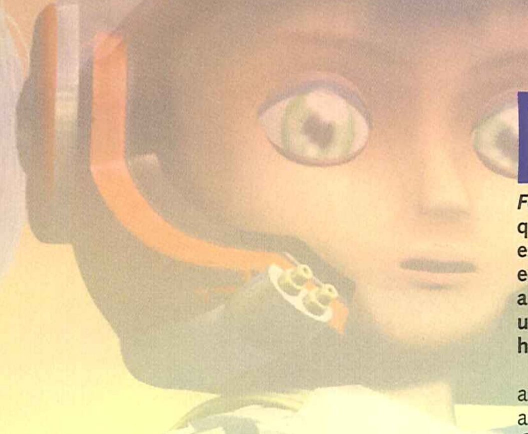


LA FICHA

JET FORCE GEMINI	
DE:	Rare/Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Quizás
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: *Mediados de septiembre*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



JET FORCE GEMINI

Dos psicópatas y su perro

Desde que nuestro reportero ha llegado de E3 con una sonrisa que le iba de oreja a oreja, no ha parado de contarnos, muy alucinado, todo tipo de historias sobre *Jet Force Gemini*. Además, se ha traído un vídeo para que veamos que lo que cuenta va en serio y que no es producto de su alterada imaginación. Sin miedo a equivocarnos podemos asegurarte que este juego va a ser algo especial; se juega como si se tratase de una versión súper vitaminada de *Body Harvest*, y no hay nada sobre la faz de la tierra que se le parezca.

El sistema de control funciona bien, una vez has asimilado que es algo distinto a la manera archiconocida de hacer las cosas que caracteriza a *GoldenEye* y *Turok*. El stick analógico se utiliza para el movimiento, con los botones C izquierdo y derecho para controlar los bombardeos, con lo que es posible dar vueltas alrededor de un enemigo. Puedes saltar con A, recargar con B, disparar con Z, apuntar –como en *GoldenEye*– con R y desplazar la imagen rápidamente a través de tus armas con C-arriba y C-abajo.



△ *Vela, equipada con su traje especial, se prepara para meterse en una escalofriante madriguera.*

GRÁFICOS Es difícil valorar el juego hasta que no lo has visto en acción: rápido, fluido, hasta los topes de explosiones, efectos especiales y una iluminación de lo más espectacular.



△ Jet Force Gemini *tendrá 120 niveles. Esto es una GRAN noticia.*

¡Y vaya armas que tienes! No te equivoques, *Jet Force* puede parecer un poco "peluche", pero lo que importa, como bien sabes, está en el interior, y aquí dentro late un juego que se disfruta a base de desenfreno y carnicería. Machaca a uno de los millones de insectos alienígenas gigantes y explotarán todos en una tormenta de viscoso líquido verde. Si por accidente le das a uno de los ewoks de cabeza chafada que, se supone, debes rescatar, pedazos de plasma rojo lloverán hacia todas las direcciones. Algunas de las armas que hemos probado en los pocos niveles de prueba jugables en E3 incluían un lanzacohetes autodirigido, un artilugio fantástico estilo Razorwind (capaz de alcanzar a varios enemigos y decapitarlos a todos) y una pistola de plasma inspirada en los Cazafantasmas que aprisiona al objetivo entre sus rayos de neón hasta que muere.



▽ *Los alienígenas se compinchan para atacarte, los muy rastreros.*

Tienes también una pistola a lo francotirador, a la que -hasta la llegada de *Perfect Dark*- sólo puede hacerle sombra la de *GoldenEye*.

Parece que Juno, Vela y su fiel perro Lupus tienen, cada uno, sus propios niveles que recorrer –y se encuentran al final del juego para la batalla final contra Mizar, el señor del mal–, sus propios trajes reforzados y sus vehículos (que se transforman de barco en coche cuando llegas a tierra, por ejemplo). Pero todavía hay más.



△ *El bicho gigante otra vez. Vas a necesitar un montón de munición para acabar con él.*

Existen reforzadores y otros equipamientos esparcidos por todo el juego. En uno de los fragmentos que jugamos teníamos a Lupus sobrevolando un cañón sin fondo con jet packs en sus patas.

Y por si todo esto no fuera suficiente, los gráficos de *Jet Force* son impresionantes. Es difícil valorar el juego hasta que no lo has visto en acción: rápido, fluido, hasta los topes de explosiones, efectos especiales y una iluminación de lo más espectacular. La guinda del pastel es la cantidad de escenas de vídeo en las que salen naves descomunales. Todo es muy especial.

Como sin duda habrás deducido a raíz de nuestro entusiasmo, *Jet Force Gemini* va a ser algo grande... y aquí estamos, sentados, esperando a septiembre, porque esto va a ser fabuloso.

CONTINUARÁ... Vamos a hacerle otra preview a *Jet Force Gemini* en nuestro próximo número, ¿vale?



40 WINKS

¿Un juego o un sueño?

LA FICHA

40 WINKS	
DE:	GT
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Octubre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Éste es Ruff con uno de los disfraces extra de los que dispones.

Guadañas que van y vienen... Huy, cómo tiene que doler esto.

La pobre Tumble, desamparada ante los pequeños Frankenstein.

Los fondos son una delicia.



Moviendo un poco el esqueleto.

Parece que con esto podrás volar.

¿Puedes trepar por esas parras "a lo Zelda"?

El dormitorio. Aquí empieza la aventura.

Atrapado en un mar de arena. ¿Qué harás?

Funambulismos con una cuerda al más puro estilo ninja.

¿Y esto? ¿Es un barco pirata?

Otra metamorfosis.

Hasta este mes creíamos que, al no haber visto imágenes del juego en ningún sitio, *40 Winks* era tan sólo un rumor. Apenas sabíamos que se trataba de un título de plataformas en 3D, pero ahora que ya hemos visto el juego en plena y gloriosa acción en la E3, podemos decirte que tiene unos gráficos que son de otro mundo.

40 Winks está siendo desarrollado por Eurocom para GT Interactive –los mismos que nos están haciendo disfrutar de *Duke Nukem: Zero Hour*– y sus protagonistas son un niño y una niña llamados Ruff y Tumble. El juego te transporta al mundo de los sueños de los dos pequeños protagonistas, donde debes recoger los *winks* (monedas de seis peniques antiguos) que dan nombre al juego. Se supone que los *winks* cuidan de nosotros mientras dormimos, asegurándonos que nuestros sueños sean lo más dulces posible. Pero por desgracia, han sido secuestrados por el malvado Nitekap, que está dispuesto a convertirlos en *Hoodwinks*, que son los que producen las pesadillas. La misión de nuestros pequeños héroes es impedir que esto ocurra.

Ruff y Tumble pueden saltar y rodar y efectuar otros movimientos que se vuelven accesibles a medida que va avanzando el juego. Hasta disponen de proyectiles: Ruff, por ejemplo, puede disparar una gran esfera de rayos (Ruff es el chico, Tumble es su hermana). También son capaces de metamorfosearse en cuatro personajes distintos, incluyendo un robot, para conseguir nuevas habilidades y un nuevo equipamiento.

Al igual que con el castillo de *Mario 64* o la guarida en *Banjo* o incluso el prado de Hyrule en *Zelda*, *40 Winks* presenta un elaborado sistema de menús situado, cómo no, en el interior de una casa a medianoche. Cuando estás dentro de la casa, puedes entrar en todas y cada una de las habitaciones que encuentres y en algunas de ellas hallarás entradas secretas a otros niveles del juego. Todo tiene muy buena pinta, en serio, aunque cuando nosotros jugamos, la cámara tenía problemas de ajuste en las habitaciones más pequeñas (como el lavabo, por ejemplo). No obstante, también hay que tener en cuenta que entonces no se podía cambiar la perspectiva manualmente. En todo caso, *40 Winks* es un sueño de juego, tanto por su aspecto como por su jugabilidad. La animación es ejemplar, sobre todo las expresiones faciales, a las que se ha prestado mucha atención.

Aunque tenga toda la pinta de juego para los más jóvenes y a pesar del argumento en plan cuento de hadas, *40 Winks* parece seguir los pasos de los mejores juegos de Nintendo, ya que está cargado hasta los topes de imaginación y detalles. Además, cada uno de los dos protagonistas tiene acceso a habilidades y áreas que el otro no tiene, muy al estilo de *Castlevania* o *Jet Force Gemini*, y una exhaustiva exploración de los personajes es necesaria, así como ir alternándolos.

DURABILIDAD ***Cada uno de los dos protagonistas puede optar a habilidades y áreas en exclusiva.***

Os preguntaréis entonces si *40 Winks* dará la talla para competir con *Banjo*. Pues muy posiblemente. De momento, tiene toda la pinta de que sí, pero nos esperaremos a la *review* del juego, que llegará dentro de unos meses, para emitir nuestro juicio definitivo. Pero una cosa sí que está clara: *40 Winks* está muy por encima de cosas como *Gex*, *Space Circus* y otras basurillas por el estilo, y eso ya son muy buenas noticias.

CONTINUARÁ... Exploraremos todos los rincones de *40 winks* los próximos meses

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

PERFECT

La secuela de *GoldenEye* es aún mejor de lo





LA FICHA

PERFECT DARK	
DE:	*Rare/Nintendo*
TAMAÑO:	*256Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
MEMORY PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*Sí*
RUMBLE PAK:	*Sí*
GB PAK:	*Sí*
DISPONIBLE:	*Diciembre 99*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Cuando se trata de seguir los progresos de un juego como *Perfect Dark*, el mundo se nos queda pequeño. Este mes, continuamos nuestra crónica de cuanto vimos en el salón E3 de Los Ángeles.



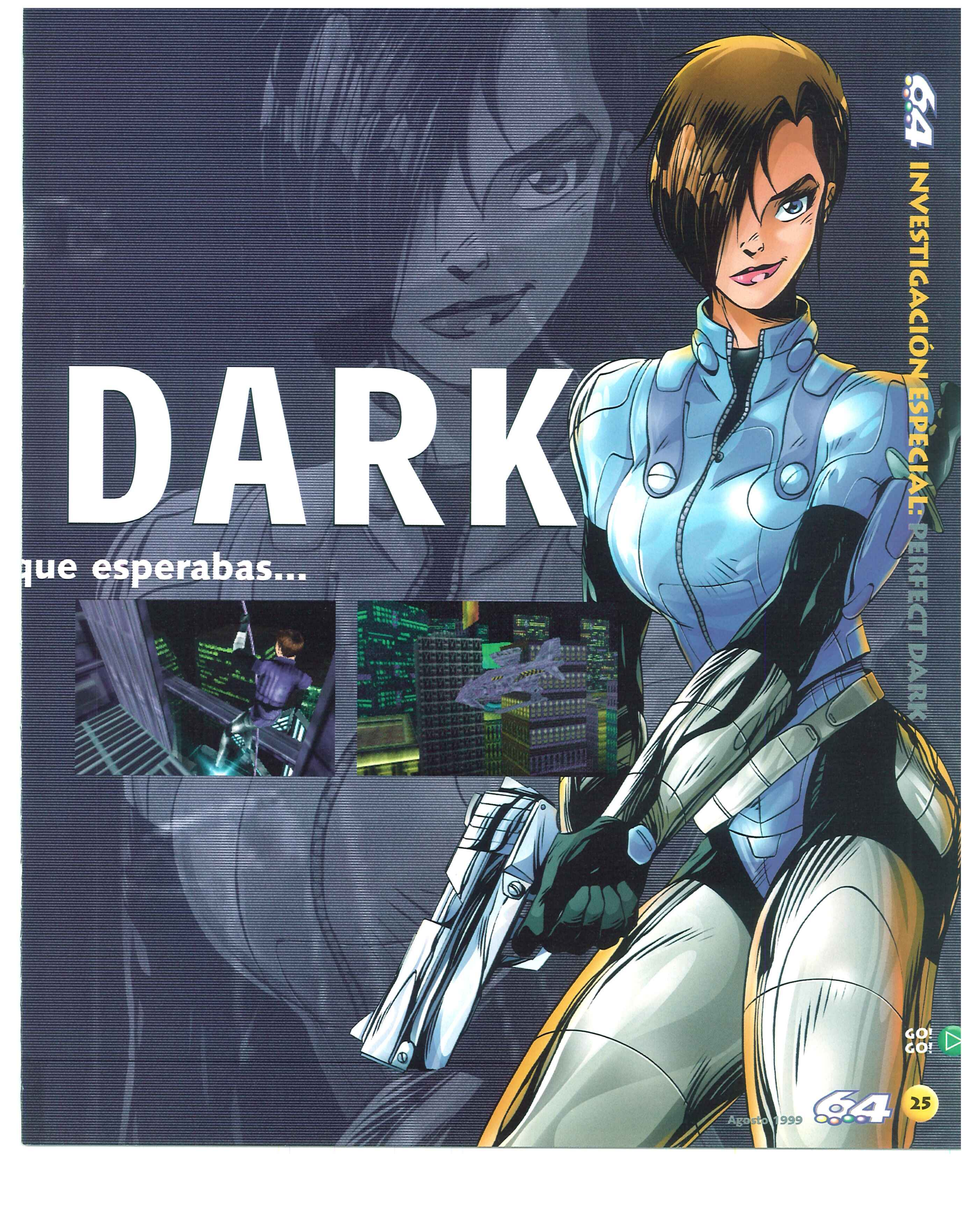
La excelencia de *GoldenEye* se demuestra por el simple hecho de que *aún* estemos jugando a su partida para cuatro *20 meses* después de su aparición. Este asombroso *shoot 'em up* se cuenta, junto a *Zelda y Mario 64*, entre los mejores videojuegos que jamás hayan existido. Por ello, estábamos esperando su secuela con gran expectación.

Pero entonces, la nueva licencia del personaje Bond, la que se basa en la película *El Mañana Nunca Muere*, fue adjudicada a la PlayStation y acabó en manos de un desarrollador desconocido, Black Ops. Así, Rare perdió la licencia que había sabido aprovechar a fondo en *GoldenEye* y, presumiblemente, la posibilidad de lanzar su continuación.

Por supuesto que nosotros no dudábamos de sus habilidades. Un par de meses más tarde, confirmaron la existencia de una secuela de *GoldenEye*, cuyo argumento habían creado a partir de cero, con un "toque" plenamente original. Luego supimos del nombre, *Perfect Dark*, y de su protagonista femenina. *Medio año* después, *M64* anunció la aparición del nuevo juego, y luego, *por fin*, hubo quien pudo jugar a *Perfect Dark* en la última edición de la E3.

¿Tomorrow Never Dies? Una porquería en tercera persona.

¿Perfect Dark? Tal vez es el mejor juego que se haya creado para la N64.

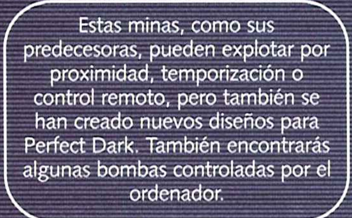

DARK
que esperabas...
INVESTIGACIÓN ESPECIAL: PERFECT DARK
GO! GO!

A SOLAS EN LA P

ESTO ME SUENA
Nos sorprendió que Rare, después de haberse gastado tanto dinero en el estudio de animación que tienen instalado en su nueva sede de Atherstone, hubiera utilizado en la versión de Perfect Dark expuesta en E3 las mismas rutinas de animación que ya vimos en GoldenEye. Con todo, Rare nos confirma que han grabado nuevas y estupendas tomas de movimiento, y que las añadirán al juego. Así, veremos nuevos disparos para víctimas específicas, soldados que rogarán por su vida después de que los venzas e -¡increíble!- disparos a la cabeza con resultado sangriento. No muy sangriento, en realidad, pero se verá la pared manchada de sangre, y las cabezas, al recibir el impacto, retrocederán violentamente.

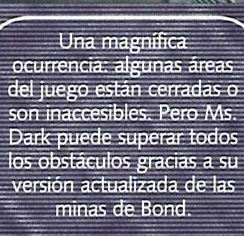
loading........ DEMOS UN PASEO

Estas minas, como sus predecesoras, pueden explotar por proximidad, temporización o control remoto, pero también se han creado nuevos diseños para Perfect Dark. También encontrarás algunas bombas controladas por el ordenador.



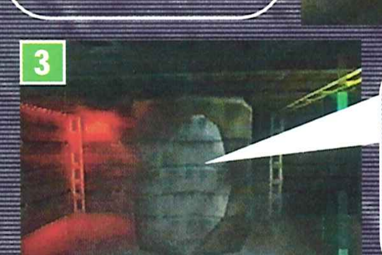


1



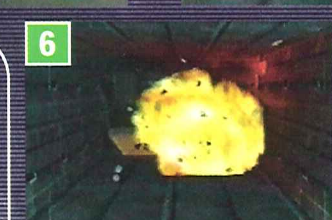
2

Una magnífica ocurrencia: algunas áreas del juego están cerradas o son inaccesibles. Pero Ms. Dark puede superar todos los obstáculos gracias a su versión actualizada de las minas de Bond.



3

Funcionan del mismo modo (sólo tienes que colocarlas y hacerlas detonar). La explosión destruye barreras tales como la pared de acero de esta conducción.



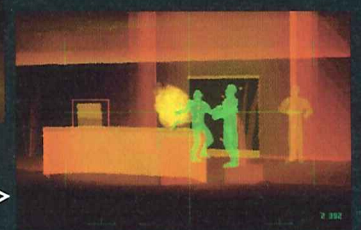


loading........ ARMAS

FarSight

Esta arma, que debe de ser la mejor del mundo (aunque apareciese por primera vez en Eraser, una película del bueno de Arnold) te permite ver y disparar a través de las paredes. Como detecta el calor de los cuerpos, es capaz de rastrear signos de vida en un radio de dos o tres habitaciones alrededor de ti. Una vez encuentres al enemigo, sólo tienes que apretar C-derecha, y el arma apuntará. Luego, pulsa rápidamente Z: una bala perforadora saldrá disparada, y el enemigo caerá muerto al suelo. El arma se mueve con increíble lentitud, pero, si sabes aunar sigilo y astucia, puede representar una grave amenaza para los enemigos estacionarios.

△ *Esto está sacado de Eraser, pero, ¿qué importa? Es un arma excelente.*



¿Y cómo puede disparar a través de las paredes? Pues con balas cuya punta está hecha de un metal especial. ▷

Anteojos de Visión Nocturna



En determinado punto del nivel de DataDyne, a mitad de un tiroteo, tiene lugar un apagón. Todo queda a oscuras. Entonces, buscas frenéticamente los anteojos, que te permiten ver al enemigo a través de un cristal verde. Luego vuelve la luz y te deslumbra, lo cual no es óbice para que tus diez enemigos sigan disparando. Soberbio.

Alien Gun

Esta pequeña joya se maneja y dispara como una RC-P90 reducida a la mitad de su tamaño. Merced a una capacidad de fuego de sorprendente rapidez, arroja balas amarillas, parecidas a clavos, a un ritmo estremecedor. También puedes disparar en círculo, al estilo de John Woo. Y si tienes dos, aún mejor.



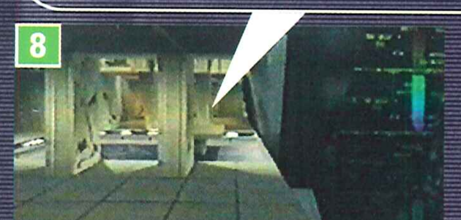
△ *No te dejes engañar por las apariencias. Estas dos pistolas son fantásticas. Aquí, en lo alto del edificio DataDyne, te solucionan la vida. Y también solucionan la de otros.*

PENUMBRA

Por primera vez, te ofrecemos detalles concretos del juego. Empieza a cargarlo.

El edificio de DataDyne no parece virtual. Su arquitectura es realista. El decorado empieza por unas asombrosas salas de espera con muebles tales como sofás y mesas distribuidos con gran acierto. (También te encontrarás con los vigilantes de DataDyne, que te deparan muchas oportunidades de practicar el tiro por la espalda.). Luego encontrarás las salas alfombradas, con bellos adornos cromados y ocasionales columnas de mármol. Si te asomas por la ventana, distingues los rascacielos cercanos.

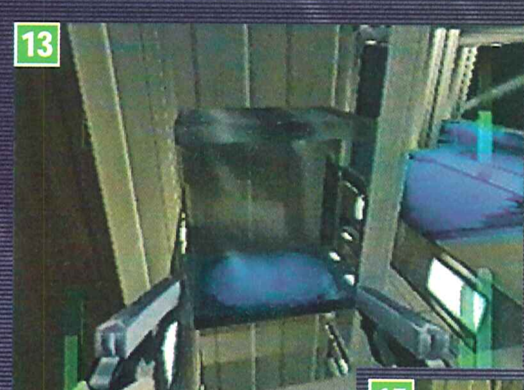




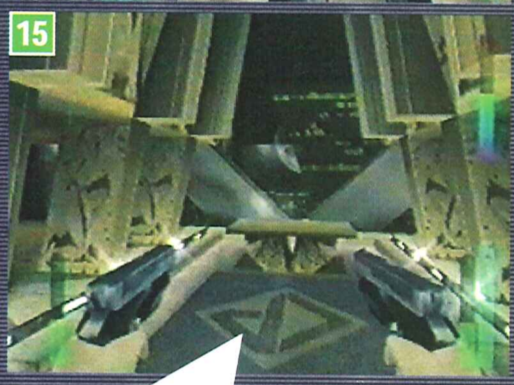
Esta pistola de gama baja para *Perfect Dark*, similar a la Dostovei de *GoldenEye*, es magnífica; además, cuenta con una mira láser para mejorar la puntería.











AR34



¿Recuerdas la AR33 de *GoldenEye*? Pues he aquí su aún más peligrosa sucesora. Igual que la Alien Gun, dispara fuego rápido, pero su principal virtud radica en su capacidad para localizar a múltiples enemigos.

Ametralladora

Como ya suponías, esta ametralladora puede efectuar verdaderas masacres en un parpadeo. Pero tiene un problema de balanceo similar al de la KFV soviética. Por ello, tienes que recurrir al sistema de enfoque de objetivos.



Lanzacohetes



Gracias al magnífico sistema de enfoque de objetivos que se utiliza en *Perfect Dark*, el nuevo lanzacohetes es mortífero. Sólo tienes que elegir un área donde haya enemigos y disparar el lanzacohetes: sus proyectiles plateados arrojarán pedazos de carne en todas las direcciones. Pero, igual que ocurría con la versión original, tienes que evitar emplearlo en espacios reducidos, porque tú podrías ser su primera víctima.



△ ***¿Peligroso? Bueno, sí. Pero no vemos ningún cartelito que diga "manejar con precaución".***

Por muchas horas que haya invertido el equipo de Rare en su diseño, esta sala de reuniones está vacía. Pero se repiten casos parecidos en todos los niveles de *Perfect Dark*: la atención al detalle es asombrosa. Puedes espiar otras habitaciones a través de las rejillas que oportunamente encuentras en la pared y ver pasar los helicópteros por delante de las ventanas. Por estas, y por muchas otras razones, *Perfect Dark* es un juego muuuuuy bueno.


GO! GO!

REVÉLATE
Otra de las novedades de Perfect Dark es el escáner, que pudimos probar mientras vagábamos por los laboratorios de DataDyne. Al hallar un objeto (o una persona, siempre que se mantenga a cierta distancia), tienes la posibilidad de utilizar el escáner para "valorarlo". Te ofrecerá un desglose en el que constarán la naturaleza del objeto, sus propiedades y los posibles peligros que entraña. Aquí, por ejemplo, el escáner te comunica que el arma que tienes delante "puede explotar si disparas contra ella". Por suerte, también puedes recogerla y utilizarla tú mismo.



loading... ENTORNOS

Azotea DataDyne

La azotea, precedida por una de las escenas en tiempo real más perfectas que se conozcan, es el lugar donde Jo baja del helicóptero, y el punto de partida desde el que intenta abrirse paso hacia DataDyne y sus laboratorios.



Después de que la dejen sobre la azotea, Jo tiene que recurrir a todo su sigilo para abrirse paso.

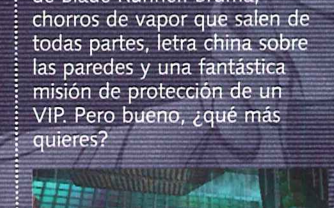
Los laboratorios DataDyne

Éste es el escenario objeto de nuestros deseos. Primero, porque en él tiene lugar la famosa escapada con el espécimen alienígena, pero también porque aquí aparece por primera vez la Alien Gun robada, un elemento que anima enormemente las escenas de matanza.

Una escena genial, genial... Aún mejor con las dos armas gemelas.

Chinatown

En una lluviosa San Francisco, Ms. Dark entra en el territorio de Blade Runner. Bruma, chorros de vapor que salen de todas partes, letra china sobre las paredes y una fantástica misión de protección de un VIP. Pero bueno, ¿qué más quieres?



¿Esperabas encontrarte una hora y media de escenas de vídeo en PD?

Naufragio

Un entorno que parece sacado de las películas de Alien. Está situado en una nave extraterrestre que se hundió en el océano. Una misión terrorífica, que debes llevar a término en la oscuridad, con magníficos efectos de sonido tales como gritos lejanos.

Una consola de ordenador, semejante por su uso a las que aparecían en Facility de GoldenEye.



loading... DEATHMATCHES



Jo se halla en el extremo derecho. ¿Y quién es el otro tío? Un miembro de las fuerzas especiales de DataDyne.

El número de escenarios de combate está pendiente de confirmación, pero éste, por lo menos, parece estupendo. Y fíjate en esa nieve.





Con el sistema de enfoque, ahora puedes alcanzar blancos lejanos con suma facilidad.



¡Fantástico! Puedes jugar incluso como los pequeños alienígenas de Roswell, ésos tan inteligentes que se habían doctorado en Químicas.



Rare admitió en la exposición que los niveles multijugador Temple y Complex de *GoldenEye* reaparecen en *Perfect Dark*. ¿Te sientes decepcionado? No tienes motivo para ello. También encontrarás un número aún no confirmado de niveles nuevos -tal vez unos doce-, entre los que se encuentra lo mejor de las misiones para un jugador (por ejemplo, los laboratorios DataDyne y la nave alienígena naufragada). Además, los dos niveles de *GoldenEye* mencionados tampoco serán exactamente iguales que el original.

En primer lugar, se han renovado las texturas y la iluminación, para que todos los niveles de juego aparezcan nuevos y flamantes. Pero, aún más importante, Perfect Dark ofrece la posibilidad de que los jugadores se lancen por agujeros y salten desde sitios elevados. Ambas posibilidades transforman sustancialmente los niveles Complex y Temple. Además, los escenarios de combate son estupendos para los francotiradores. Esto facilita enormemente el manejo de FarSight. Este arma, por sí misma, ha revolucionado por completo el concepto de partida entre varios.

loading... GAME BOY PAK

Una ocurrencia genial de Rare fue compatibilizar Perfect Dark con la Game Boy Camera. Puedes sacarte una foto con la magnífica cámara de Nintendo, introducir tu propio rostro -con asombrosa perfección técnica- en la opción para varios jugadores y superponerlo a un cuerpo de tu elección gracias al soberbio modo Crea-tu-propio-personaje. No le regateamos méritos a Rare: sugerir es mucho más fácil que llevar a cabo lo sugerido. El que puedas jugar a Perfect Dark con tu propio rostro sólo es una de tantas pruebas del inmenso talento de Rare. La versión de prueba para E3 aún no ofrecía esta posibilidad, pero hemos podido atisbarla tras puertas cerradas. No sólo puedes crear un personaje con tu rostro, sino que también decides si será delgado u obeso, si llevará barba, el cabello rizado o lacio... Esto es sensacional.



ENTREVISTA

Duncan Botwood/Diseñador/*Perfect Dark*

¿Qué os inspiró en la realización de *Perfect Dark*?
Sobre todo, muchas de las películas que hemos visto y amado. Uno de los clásicos en los que nos basamos es Blade Runner, y desde luego le rendimos algún homenaje dentro del juego. Nos gustaba mucho el formato de GoldenEye y optamos por tomarlo como punto de partida. Por lo que respecta al argumento, nos hemos limitado a dar nuestra propia versión del contacto entre hombre y alienígena en el mundo del futuro, y creo que nos ha salido bien.

¿Qué partes del motor de juego de *GoldenEye* se siguen empleando?
Estamos cambiando muchas cosas. Hemos creado desde cero un nuevo sistema de movimiento. En GoldenEye, el personaje no podía caerse de las cornisas o lugares parecidos; ahora, sí. La libertad de movimientos es mucho mayor, y eso tal vez cree cierta incomodidad entre algunos de los jugadores acostumbrados a GoldenEye, que se movían siempre por las cornisas sin peligro alguno. También le hemos dado una nueva orientación a los antiguos niveles multijugador que hemos transferido a este juego, como Complex y Temple. Y aún hemos de introducir nuevas modificaciones. Estamos trabajando con algún que otro asuntillo que seguramente va a divertir. Pero, seguramente, el cambio que hemos mencionado es el más fundamental.

△ *Así se reciben las instrucciones durante el juego. Suelen estar acompañadas de los comentarios de un tal Carrington.*

¿Aún no existe la opción de saltar?
No creo que sea necesaria; no veo motivo para ello. Juegos como Zelda funcionan a la perfección sin necesidad de un comando para saltar. Perfect Dark ofrece suficiente diversión sin ese comando.

Y bien, ¿cuántos niveles podremos encontrar en *Perfect Dark*?
Creo que habrá unos 22 niveles repartidos entre 12 ó 13 misiones. Existirá una continuidad entre los diversos escenarios. Así, la primera misión constará de tres niveles: el Rascacielos, el sótano (con los laboratorios de investigación) y un tercero que se está reelaborando.

¿Y también encontraremos un buen número de armas interesantes?
Las habrá, sí. Queremos que los diversos personajes y bandos puedan distinguirse por sus armas. DataDyne, que es una multinacional poderosa y perversa, emplea armas grandes, de estilo militar. El otro bando, al realizar operaciones encubiertas, usará armas pequeñas, menos potentes, pero más operativas.

¿Hay alguna que te guste especialmente?
Podría aprovechar la oportunidad para hacerme propaganda, porque yo mismo he inventado un par de armas, pero no lo



haré. Creo que mi favorita es la FarSight, por las posibilidades que ofrece. Al principio, cuando experimentamos con su alcance en las pruebas -siempre hay que probar esos detalles, pues tienen una importancia vital- y vimos que podía disparar a cualquier sitio, nos quedamos con la sensación de que faltaba algo. Los niveles están diseñados de tal manera que los personajes pueden moverse con libertad, y en ese contexto hacer de francotirador no tiene mucho sentido. Por ello añadimos un sistema automático de enfoque. Mide automáticamente la distancia. Tan pronto como introducimos ese nuevo elemento en la modalidad para varios jugadores, el FarSight se convirtió en un arma excelente. En alguna ocasión podrán verse cuatro tíos inmóviles buscándose.

¿Cómo habéis incorporado el pak de expansión?
Lo estamos utilizando, pero aún no nos hemos decidido a emplearlo para aumentar la resolución. Tal vez prefiramos una mejora general del rendimiento del juego, pero la verdad es que todavía no estamos seguros. A mí me gustaría aprovecharlo para una mayor interacción de fondo, más objetos y cosas así.

Así, ¿no crees que la alta resolución sea tan importante?
Parece que todo el mundo diga lo mismo: "¡Oh, un pak de RAM! La resolución será fantástica". Estoy convencido de que podemos usar el pak con otros objetivos. Pronto realizaremos pruebas para ver los resultados.

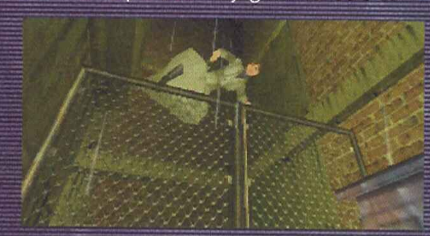
También habéis accedido a la licencia del Dolby Surround Sound...
Sí. Vamos a tratar de introducirlo en nuestros productos. Mejora muchísimo la experiencia de juego.

¿Qué tamaño tiene el cartucho?
Por ahora, 256 Mbits. Necesitamos memoria en el cartucho para guardar partidas, configuraciones y otras utilidades de ese tipo. También hemos puesto voces en el juego. En la modalidad para un solo jugador, los personajes hablan durante el combate, y también en las escenas de vídeo. Todos los niveles tienen introducción y epílogo. En todas estas escenas hay voz y su realización es muy cinematográfica. Están muy bien hechas.

El argumento es muy importante, ¿verdad?
Sí, tiene mucha solidez. A veces, en los diversos niveles, se muestran escenas de vídeo, necesarias para el progreso de la acción. Cada vez que encontremos problemas para hacer avanzar la historia, introduciremos una escena.

¿Algo nuevo en las partidas para varios jugadores?
Los "bots" (personajes controlados por la CPU). Querríamos disponer de bots para los diversos personajes. El jugador puede seleccionarlos para que luchen a su lado, o hacer partidas de cuatro jugadores contra un equipo de bots.

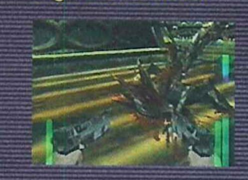
¿Crees que podréis introducir todos esos elementos en el juego y mantener una velocidad de frames decente?
Debería ser posible... Nos sentiremos satisfechos si lo logramos. Tenemos que verlo, todavía no hemos terminado las pruebas. Eso es lo que planeamos. Pero, en todo caso, los bots aparecerán en la modalidad para varios jugadores. Sólo es



una cuestión de cantidad. Querríamos introducir más de ocho, pero, de todos modos, ése es un buen número.

Entonces, ¿se podrá jugar solo en la modalidad para varios jugadores?
Sí. Quien no tenga amigos con quienes jugar, podrá gozar igualmente de la modalidad para varios jugadores. Tenemos previsto que el jugador pueda seleccionar un bot de la lista. Dicho bot tendrá una personalidad determinada. Así, poseerá rasgos específicos, como la manera de atacar a sus oponentes en la modalidad para varios, sus tácticas habituales... El jugador también podrá elegir su propio cuerpo y cabeza, y, por supuesto, introducir su propio rostro en el juego mediante la cámara GB.

BUSCAR Y DESTRUIR
El detalle de los escenarios de Perfect Dark es -como ya hemos comentado- muy especial. No hemos podido resistir la tentación de mostrarte esta pantalla que aparece en el curso de la exploración de la nave alienígena sumergida. Por si no bastara con los corredores oscuros y el espeluznante goteo, uno se encuentra con esto: un alienígena muerto con los sesos desparramados por el suelo. Y enseguida nos preguntamos: ¿quién lo ha matado? Y nos largamos. Al instante.





En Donkey Kong encontrarás viejos trucos, como pasar de un área a otra agarrado a una liana.



Este monstruo tortuga cargado de artillería es uno de los principales jefes del juego.



INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Donkey Kong regresa para emprender su primera aventura en 64 bits. ¿Qué has preguntado? ¿Que si merecía la pena? Pero, ¡cómo te atreves!

DONKEY KO



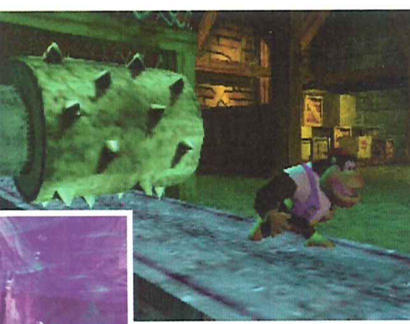
LA FICHA

DONKEY KONG 64	
DE:	Rare/Nintendo
CARTUCHO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
PAK DE MEMORIA:	No
PAK DE EXPANSIÓN:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

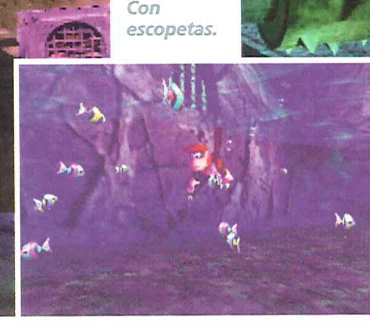
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:



Sombras de la Bahía del Cubo Oxidado. Con escopetas.



Chunky, a punto de morir bajo los pinchos.



Las secciones acuáticas son aún mejores que en Banjo-Kazooie.

Monerías

Donkey Kong 64 **puede explorar gigantescos mundos en 3D, pero también dispone de una gran variedad de mininiveles y juegos, todos los cuales tienen una importancia capital. Ved algunos de ellos:**

CARRERAS DIDDY KONG

Esto es fantástico. En esta sección del juego, semejante a un gigantesco y simiesco escaléxtric, Tiny Kong compite con un Kremling en autos de choque tan rápidos como la luz. En algunos momentos, se puede cambiar de auto. Tendrás que hacerlo, porque continuamente hallarás obstáculos, incidencias y un rival superviolento que se conjurarán para impedirte llegar al final.



LOCURA EN LA VAGONETA DE LAS MINAS



Seguro que muchos de vosotros recordáis la vagoneta de minas/montaña rusa del DK Country original. Pues bien, Rare ha tenido el buen gusto de actualizar esas secciones para DK64, con resultados tremendamente divertidos. La meta es sumar 70 monedas al tiempo que se esquiva a las crueles vagonetas oponentes. Puedes saltar de la vagoneta e inclinarte hacia ambos lados.



UN TONEL LLENO DE KREMLINGS

Los subjuegos y mininiveles de DK64 son de lo más variado. Este juego, concretamente, se basa en aquellas sesiones de vapuleo al cocodrilo que abundan en las máquinas de juegos playeras. Los Kremlings salen de los barriles al azar y te atacan. Una verdadera prueba de habilidad y reflejos: tienes que aplastarlos antes de que ellos te aplasten a ti.



BARRIL LANZASIMIOS

¿Recuerdas el tonel lanzasimios que habíamos visto en el juego Donkey Kong de SNES? DK64 ofrece lo mismo en tres impresionantes dimensiones. El objetivo es alcanzar áreas a las que no se podría llegar de otro modo, disparándose uno mismo de barril a barril. Cuando te metes en el tonel, la visión cambia a primera persona, siempre con una guía que te sirve de punto de referencia para acertar en el siguiente.



NG 64



Nuestras Investigaciones Especiales nos llevan por todo el mundo. En este caso, asistimos a la E3 en Los Angeles.

◁ *¿Tiny Kong tiene acceso a algún tipo de lanzallamas?*

Rare no podía haber elegido un sitio mejor –el salón E3 de este año– para lanzar su nueva obra maestra. Como hasta ahora se había limitado a mostrar *tan sólo* tres pantallas del juego, nadie se imaginaba cómo sería el resto. Además, Nintendo no presentó ningún gran personaje propio. Por ello, *Donkey Kong*, uno de los animales más famosos del mundo de los juegos, había de constituirse irremisiblemente en el centro de atención.

En fin, que se habían creado grandes expectativas en torno a *Donkey Kong 64*, y ninguno de los que lo vieron se marchó defraudado. Al comienzo, muchos pudieron llevarse la impresión de que aquello sólo era un *Banjo-Kazooie* más grande y tosco. Pero, tras pasar varias horas sentados (o de pie) delante del juego, descubrieron el verdadero carácter de este simio y sus amigachos, y entrevieron un juego más ambicioso y de mayor calidad

LOS PERSONAJES

En DK64, tres nuevos personajes se unen a Donkey Kong y Diddy. Se llaman:

Tiny: Una pequeña Kong femenina, similar a Dixie (de DK Country 3). Puede utilizar sus colas de caballo para volar. Pero sólo por un rato.

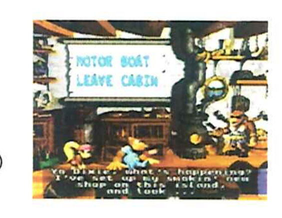
Chunky: Chunky es un Kong enorme, lento, pero muy fuerte.

Lanky: El más interesante de los nuevos personajes. Tiene unos brazos muy largos, con los que realiza la mayoría de sus movimientos.



LA HORA DE LAS SORPRESAS

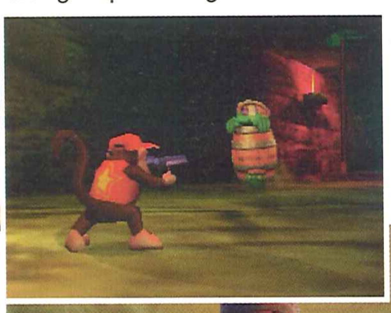
¿Te acuerdas de Funky Kong? En *DK64*, dirige una tienda que reaparece en la mayoría de niveles. Pero, cuando llegamos a uno de sus establecimientos, Funky nos dice siempre que "no va a abrir hasta Navidades". ¿Qué puede querer decir? A nosotros se nos han ocurrido dos posibilidades: o bien se celebra una fiesta de Navidad en algún momento del juego, o bien *DK64* dispone de reloj y está programado para que efectivamente ocurra algo en el día de Navidad. ¿Esto último os parece demasiado difícil? Quién sabe...





Pertrechos Simiescos

Aparte de sus muchos personajes y de la gran variedad de habilidades y modos que éstos ostentan, *DK64* también ofrece diversos artilugios que sólo algunos de los animalillos protagonistas pueden utilizar en diversos momentos del juego.



Están probando a Diddy para la próxima película de John Woo. ¡Tiembla, Chow Yun Fat!

El Kremling se ha enterado del bazuka de Chunky.

ESCOPETA

Estamos hablando, por supuesto, de la vieja y fiable escopeta de dos cañones. Esta arma de corto alcance, que puede utilizar el propio Donkey Kong, le garantiza un buen piño a cualquier enemigo que se ponga por delante.

BAZUKA BAZUKA

El bazuka bazuka es un arma explosiva de largo alcance, no muy precisa, que pertenece al recién llegado Chunky Kong (un muchacho grandote y fuerte). Es encantadora.

PISTOLAS

¿Alguna vez habíais imaginado a Diddy Kong con la pistola al cinto? Ahora podréis, porque vuestro chimpancé favorito tiene dos minipistolas estilo John Woo, igualitas que las de Face/Off. O casi.



JET INDIVIDUALES

Otro artilugio al que puede recurrir Diddy. Estos jets son muy divertidos; recuerdan un poco al cinturón cohete de Pilotwings, pero son más fáciles de controlar. Y más veloces.

Diddy Kong con sus jets. Es muy divertido.

UNA OJEADA AL FUTURO

Rare tiene la costumbre de predecir el futuro en sus plataformas. ¿Alguien recuerda al Wrinkly Kong que aparecía en *Donkey Kong Country 3* jugando con la N64? Fue un toque muy inteligente, sobre todo porque, en aquel momento, la N64 ni siquiera había aparecido. Tenemos el presentimiento de que en *DK64* debe de aparecer algo relacionado con Dolphin...

que casi todos los demás que están apareciendo ahora (con la honrosa excepción, por supuesto, de *Perfect Dark*).

DK64 no es uno de tantos plataformas en 3D. Los niveles principales del juego tienen la magnitud y extensión deseadas, y abundan en árboles a los que trepar, plátanos que arrancar y bestias que evitar. Pero, en vez de obligarte a avanzar con Donkey Kong por todos los niveles hasta llegar al final, existen objetos y lugares que sólo son accesibles para uno de los cinco miembros de la familia *DK64*: Donkey, Diddy, Tiny, Chunky y Lanky. Cada uno de estos personajes posee cualidades distintivas -por ejemplo, las colas de caballo que Tiny utiliza como helicóptero-, y, en consecuencia, cada uno de ellos tiene sus propias misiones y sigue su propia ruta por cada uno de los niveles (lo que significa que puedes repetir muchas veces sin aburrirte). Algunas áreas de los niveles *sólo* brindan acceso a uno de los personajes... pero eres tú quien tienes que descubrir cuál de ellos puede hacer o conseguir determinada cosa. La duración y las posibilidades de repetición de este juego son *enormes*.

También dispones de una gran cantidad de mininiveles y subjuegos (ver "Monerías"), numerosas armas y equipos (ver "Pertrechos Simiescos"), así como sorprendentes posibilidades técnicas. *Donkey Kong* deja con la boca abierta al más cínico. El trabajo de animación es asombroso y la perspectiva de visión muy amplia (puedes ver de lejos sin niebla, saltos de pantalla ni nada parecido). La iluminación tiene matices de coloración y foco, con lo que se crean sombras y se baña a los personajes en el tono de color correcto, similar al que tendrían en la vida real. El manejo de los controles es facilísimo, y el juego se mueve a una velocidad asombrosa. Y, lo más importante de todo, es gigantesco.

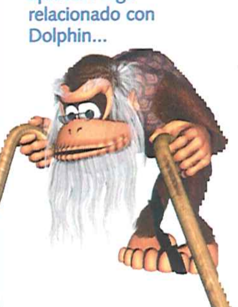
Todo ello contribuye a explicar por qué *DK64* no funciona sin el pak de expansión. Y por qué el pak de expansión se entregará gratuitamente con el juego cuando éste aparezca el día 22 en noviembre. Sin embargo, Rare no lo emplea tan sólo para que el juego goce de una mayor resolución, sino para reforzar los logros técnicos anteriormente mencionados. Como *DK64* es un juego de imágenes maravillosamente nítidas y claras, la memoria extra se aprovecha en añadir velocidad de *frames* por segundo, iluminación y sombras extra, y en facilitarle a la N64 la iluminación de todos los niveles. Este empleo del pak es muy innovador. Y puedes estar seguro de que otras compañías empezarán a utilizar dentro de poco la pequeña cajita roja, no ya para mejorar los gráficos, sino para muchos otros usos, ahora que Rare, una vez más, ha indicado el camino que hay que seguir.

Todo esto parece demasiado bonito para ser cierto, ¿verdad? Oye, ¿y si no fuera cierto? Bueno, tenemos un par de quejas: Aunque se utilice una cámara notablemente avanzada, ésta queda por debajo del estándar al que estamos habituados, y, a pesar de la disposición cámara estilo Banjo -en el que se guía con los botones- C-, no es efectiva. El botón R (como en Banjo) no centra el encuadre adecuadamente tras el simio elegido, sino que le falta precisión. Y, cuando intentas hacer "girar" la cámara, ésta tiende a quedarse encallada en el decorado, o a moverse con brusquedad innecesaria. Pero, una vez dicho esto, y tras haber visto todos los medios invertidos en este juego, creemos que Rare arreglará pronto todos los fallos.

En el momento de escribir, faltan sólo cuatro meses para que *DK64* aparezca en las tiendas. Y si aún no te has decidido a comprarlo, piensa en la partida para cuatro jugadores. Ya puedes arrodillarte y dar gracias al Altísimo por haber creado a Rare.

GRÁFICOS ***El trabajo de animación es asombroso y la perspectiva de visión muy amplia***

Chunky es muy fuerte... por eso puede levantar estos peñascos.



Los efectos especiales son excelentes. Tenemos muchas ganas de verlos.



¡Qué Kremling más enorme! ¿Creéis que Tiny podrá derrotarlo?

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.	Se merece una oportunidad. Un título excelente.	Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.	Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.	Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.




Silvester and Tweety



La jaula de Tweety está abierta y a Sylvester le va a caer una buena. ¿Dónde está Tweety?

Lo creas o no, esto rojo es un pompis con patas.

De: Infogrames **Precio:** 4.490 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¡Esto sí que es una novedad! ¡Un juego de plataformas con pantalla continua y secciones en 3D isométricas! Desde los días Spectrum no se había visto nada parecido... Eres Silvestre, el gato, y tu misión consiste en cazar a esa encarnación avícola del demonio de Tasmania que es Piolín.

Tu persecución del pajarillo provocará bastante acción, ya que él no piensa quedarse con las alas plegadas esperando a que lo pilles y hagas con él lo que te apetezca. De vez en cuando, Piolín va a su refugio o a un bosque y entonces empieza la exploración en 3D. Más o menos como en *Alien 8*, *Batman* o clásicos del género. Y no es nada complicado, aunque cueste un poco llegar a dominar bien los controles. Diversión buena de la antigua.

Un tema más delicado es precisar cuánto tiempo estarías dispuesto a invertir en acabarte *Sylvester and Tweety*. Los gráficos están muy bien definidos, tienen muchos colorines y son suaves como la seda, pero nos apetecería más una conversión de *Head Over Heels* o *Nightshade*, por ejemplo. Y a ti, ¿qué te parecería?



Silvestre, como siempre, de morros y mal humor... ¡Mira que le queremos!



Ya no se hacen juegos como éste...



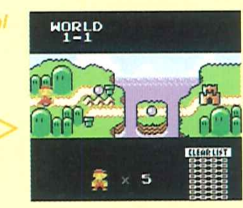


¿Conseguirán pillar a Piolín entre los dos? El momento más esperado del juego a punto de producirse...

Mario DX



Juega con el original o experimenta algunas de las novedades.



Al contrario que en la versión NES, puedes guardar el juego.

De: Nintendo **Precio:** 4.518 pesetas **Guardar:** No **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Enciente tu Game Boy y retrocede en el tiempo hasta 1985, cuando *Mario Bros* revolucionaba el mundo de los videojuegos. Pantallas de *scrolling* lateral, suavidad en los desplazamientos, secretos ocultos, atajos, bonus... El abuelito de los videojuegos modernos...

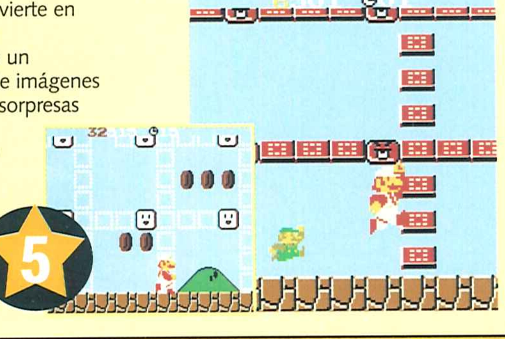
¡Ha vuelto! Sí, igualito que antes. Los mismos gráficos, los mismos sonidos, los mismos niveles. Por supuesto, sigue siendo igual de divertido que hace casi una década y media. Su jugabilidad no es tan compleja como la de *Mario Land 2* o *Wario Land 2*, pero de la cabecita de Shigeru Miyamoto y sus compinches han surgido nuevos modos de juego que mejoran lo inmejorable.

Puedes competir en el Red Coin Challenge (*desafío de la moneda roja*), que es una especie de contrarreloj, o en el magistral modo versus. Un jugador controla a Mario y el otro a Luigi. Ambos lucháis por ser el primero en llegar al final de la carrera. Algunos interruptores bloquean algunas carreteras y el duelo se convierte en una experiencia frenética y emocionante. Además, hay un montonazo de extras, desde imágenes Game Boy para imprimir a sorpresas G&W. Todo el mundo mundial ha probado *Mario Bros*, pero aquí hay las suficientes novedades como para convertirlo en una compra esencial. Además, en la playa va de bien...



Mario cae víctima de la crueldad Goomba.

Mario contra Luigi en el modo de enlace para dos jugadores. Sublime.



Top Gear Rally

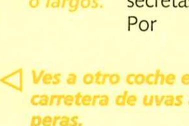
De: Kemco **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Con el nuevo rumble pak de la Game Boy y algunas pistas muy buenas, *Top Gear Rally* parece mejor de lo que es en realidad. Prueba los niveles por defecto del juego y verás que no es oro todo lo que reluce.

Como en *V-Rally* hace unos meses, *Top Gear Rally* no tiene la suficiente variedad. Las pistas son o una mezcla de largas rectas o de sencillas curvas y, al contrario que la versión N64, el juego no constituye un verdadero desafío. La primera vez que haces uno de los giros de *TGR* te lías, pero enseguida te das cuenta de que si le das al freno se acaban todos tus problemas. Y ya está, incluidas las tres carreras secretas. Por supuesto, los desarrolladores, Kemco, han conseguido que sea bonito y rápido, al Cesar lo que es del Cesar, pero no es nada emocionante, sobre todo los nueve minutos que dura la carrera Jungle. De vez en cuando ves a tus oponentes, pero la mayor parte del tiempo vas por carreteras increíblemente yermas y experimentas todas las sensaciones que puede ofrecerte el rumble pak cuando intentas girar en una de las curvas del circuito. Hay también mucho realineamiento del coche. De hecho, pasas *la mayor parte de tu tiempo realineándote.*

Un esfuerzo respetable, pero nada más.

△ Algunos de los circuitos son demasiad o largos.



◁ Ves a otro coche en la carretera de uvas a peras.



△ Ahora mismo, el rumble pak zumba como una abeja.

▽ A más circuitos acabados, más coches.



Por lo menos es un poco más rápido que ▽ V-Rally.

3

Dropzone

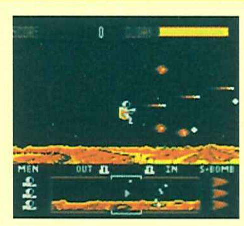
▷ Es, básicamente, una versión mejor acabada de Defender.



De: Acclaim **Precio:** 4.700 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

El clásico de Archer Macleans está tomado en alta consideración en la redacción de Magazine 64. Y es por algo. Un fantástico *shoot 'em up* llega a la Game Boy. ¡Increíble! ¡Por fin! Y, por si fuera poco, sigue siendo bueno.

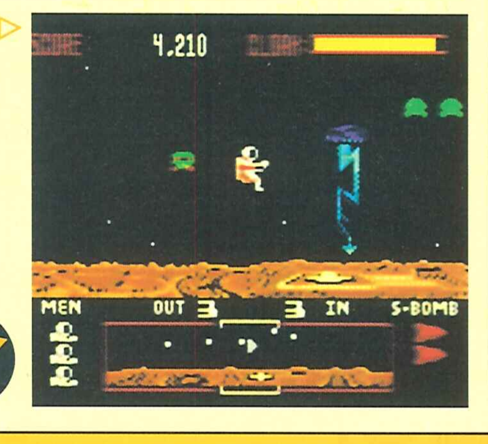
Las bases del juego no pueden ser más sencillas: maniobra con tus soldados espaciales a través de cientos de pantallas, experimentando los placeres del *scrolling*, hasta que acabes con todos los ejércitos de aliens y salves a todos los humanos. Entre medio, algunos potenciadores, aliens cada vez más malvados y tormentas de meteoritos. Y ya está.



△ Exactamente lo mismo que había en el C64 y el Atari XL. ¡Qué tiempos!

Sencillito. Claro que no es tan simple. Tras unos tres o cuatro niveles, *Dropzone* aumenta su dificultad de un modo increíble. Oyes una malévola risa de fondo. Bueno, esto es una exageración, pero no nos extrañaría. Más tarde todo es de noche cerrada y montones de aliens se dirigen hacia ti como locos, dispuestos a acabar contigo de cualquier modo. Además, ya no hay fuerza de la gravedad. Cuidado o te pasarás de parada del autobús…

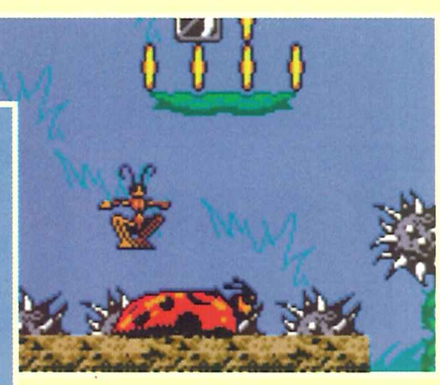
▷ Salva a los humanos de los malos de los platillos volantes.



4

Antz





Zeta atraviesa las espinas a lomo de una mariquita.

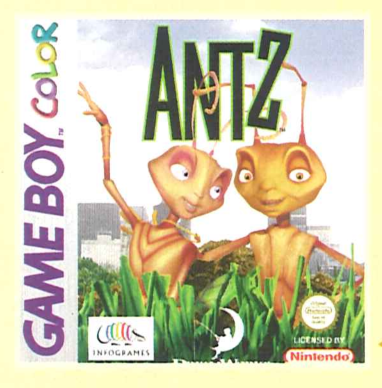
Cuando mueres, Zeta pone la misma cara que tú en clase de lengua.

De: Infogrames **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Septiembre

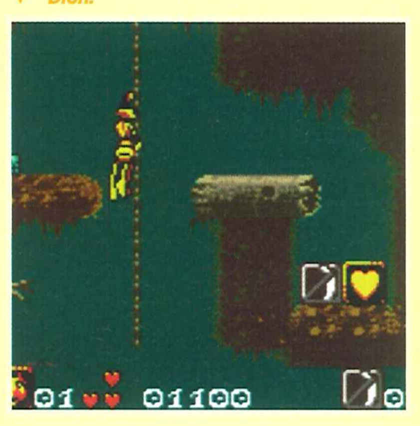
La vida de una hormiga puede ser más interesante de lo que imaginas. Si hablamos de un ejemplar de corazón noble y valeroso, tendremos incluso un protagonista perfecto para un plataformas en la Game Boy.

Zeta es una simpática hormiguita que se ha dejado atrapar por el amor; el problema está en que ha puesto sus ojos nada menos que en la princesa. La sociedad de las hormigas es supremamente estratificada, cada individuo ocupa su lugar y debe sentirse bien esté donde esté; así que la princesa es una dama prohibida para todos, y principalmente para Zeta, que ni siquiera es una hormiga soldado, sino una obrera.

Pues bien, no te vamos a contar el desenlace de la historia, que seguramente ya conoces. Pero sí te diremos que las aventuras de esta hormiguita en la Game Boy pintan superbien. Hemos echado algunas partidas a *Antz* y realmente nos ha entusiasmado. Los movimientos del personaje, su gracia, la variedad de escenarios, su envolvente atmósfera, el grado de dificultad, el uso del color... Todos estos son aspectos harán de este divertido cartucho todo un ganador.



¿Quién dijo que las hormigas no se enamoran?



No se ve muy bien, pero aquí esta Zeta cantando a dúo con Celine Dion.

Tazmanian Devil Rush

De: Infogrames **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Octubre

El diablo de Tasmania siempre ha sido un personaje misterioso. No se sabe si se come todo lo que le disgusta porque después de morderlo olvida escupirlo, o porque su apetito es indiscriminado e insaciable. Cuando se decide a atacar, se alborota hasta el punto de generar un torbellino en torno suyo, y avanza de este modo arrasando con todo lo que encuentra.

Pues bien, la Game Boy ha abierto un espacio para que este personaje muestre su temperamento sin ambages. Taz está hecho para devorar de todo, y eso es precisamente lo que tiene que hacer en este plataformas. Un amigo suyo ha sido secuestrado y para rescatarlo hay que llegar a Las Vegas, luego de 8 niveles y cientos de postres, verduras, frutas, carnes, etc. Con su diseño 3D y la velocidad del personaje, el juego resulta muy entretenido. Muy pronto, la *review*.

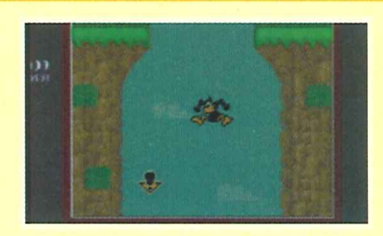
La ambientación de Tazmanian Devil Rush recuerda vivamente a la de los dibujos animados originales.

Daffy Duck

De: Infogrames **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Octubre

De nuevo un personaje de Warner Bros. se prepara para hacer su arribo a la Game Boy Color. El pato Lucas, ambicioso pero bastante ingenuo, ha mordido el anzuelo de Bugs Bunny, y está a punto de vivir un montón de divertidas peripecias.

Si alguna vez piensas en llevar a cabo un plan para dominar el mundo, no sigas los consejos de Bugs Bunny. He aquí la moraleja de *Daffy Duck*. Bugs quiere encontrar un tesoro escondido y necesita un ayudante que le salga barato; por eso se aprovecha de las ansias de Lucas por convertirse en un pato rico y famoso, y le invita a acompañarle en pos del tesoro. Así arranca una aventura en la que nunca sabes por dónde te van a salir los chicos malos y en la que los protagonistas, a lo largo de seis niveles, tienen que hacer uso de todo lo que la Game Boy les permite: saltar, correr, arrastrarse, nadar, agacharse, lanzar bombas, etc. Gracias a su cuidada animación, el juego recuerda rápidamente las reacciones del pato Lucas en los dibujos animados. Otra excelente propuesta de Infogrames que analizaremos a fondo dentro de un par de números.



Nuestro pato está siempre en el lugar equivocado en el momento equivocado.

GAME BOY CAMERA

● CAMBIA LA VELOCIDAD
En la pantalla de títulos en la que Mario baila, puedes hacer que acelere o frene si pulsas arriba o abajo en el D-pad. También funciona en la cara del "vacío esporádico" de la pantalla de visión y en los créditos.

● ESTAMPAS SALTARINAS
Mantén pulsado A mientras colocas tu sello hasta que la imagen salte.

● JUEGO RUN RUN RUN
Derrota al jefe final en el juego Space Fever. Después dispara al signo de interrogación que aparecerá la próxima vez que empieces una partida. De este modo podrás acceder al inquietante juego Run Run Run.

● MENSAJE DE IMPRESORA
Mantén pulsado el botón de alimentación y conecta la impresora para que aparezca un mensaje escondido.

● MARCOS SALVAJES
En la pantalla en que puedes elegir imprimir o cancelar, pulsa select y podrás dotar a tu imagen de un marco más grande y salvaje en el que aparecen tus personajes Nintendo favoritos.

● IMPRIME LAS CANCIONES DEL DJ
Entra en el modo DJ y pulsa select para que aparezca la pantalla de sonido 1. Mantén pulsado start y pulsa A para imprimir la canción que esté cantando.

WARIO LAND 2



Wario tendrá que superar este peliagudo nivel para volver al castillo.

Felices sueños, gordito. Brrrr.

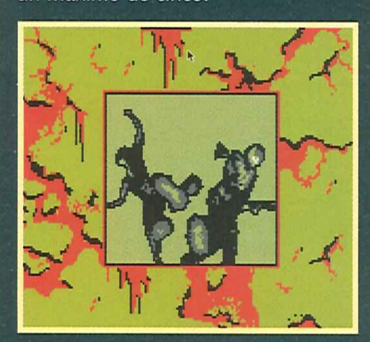




MORTAL KOMBAT 4

CÓDIGOS KOMBAT
Introduce estos códigos en la pantalla de ajustes para conseguir el efecto deseado:
Dark Kombat – 688422
Lucha Reptile – 205205
Mensaje1 – 987666
Mensaje2 - 123926
Sin bloqueo – 020020
Juega como Reptile – 192234
Psycho Kombat – 985125
Kombat aleatorio – 111111
Switcharoo – 460460
Lanzamientos desactivados – 100100

CRÉDITOS EXTRA
En la pantalla de torre de dificultad pulsa Arriba en el pad de control para incrementar tus créditos hasta un máximo de cinco.





JUEGA CON... 

CONCURSO STAR WARS EPISODE 1

Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de Star Wars: Episode 1 Racer.

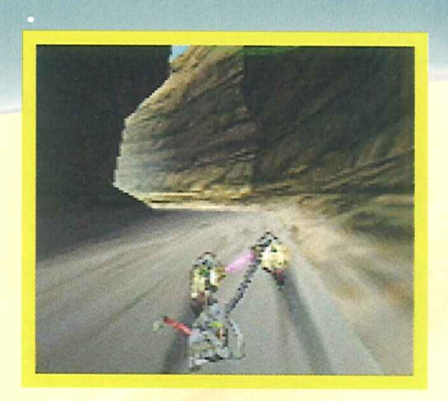
¿De quién son esos zapatos que asoman bajo las cortinas? ¿Y de quién esa sombra a la vuelta de la esquina? ¿Qué es ese lamento que parece provenir del sótano? ¿Quién está a punto de salir del ascensor? ¿Qué aguarda debajo de la cama a que eches un vistazo? ¿Quién está arañando el cristal de tu ventana en una noche cerrada?

El miedo es tal vez el más primitivo de nuestros sentimientos, el que más nos iguala a un diminuto ratón paralizado ante las fauces de una serpiente. No obstante, siempre y cuando no nos domine, es nuestro mejor aliado en las situaciones de peligro, pues pone nuestros cinco sentidos en máxima alerta. Los héroes de las pelis que más nos gustan -con los que más nos identificamos- son aquellos que, antes de realizar una proeza increíble o salir airosos de un apuro, tienen cara de estar pasando miedo. Paradójicamente, el miedo, un signo de animalidad, nos humaniza. Puede que Anakin Skywalker se nos hiciera más simpático si pusiera cara de susto mientras conduce un pod a ¡900 Km./h! O sea, que la Fuerza te acompañe, ¡pero el miedo también!

Rellena el cupón y envíalo antes del 8 de Septiembre a:

CONCURSO RACER
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA

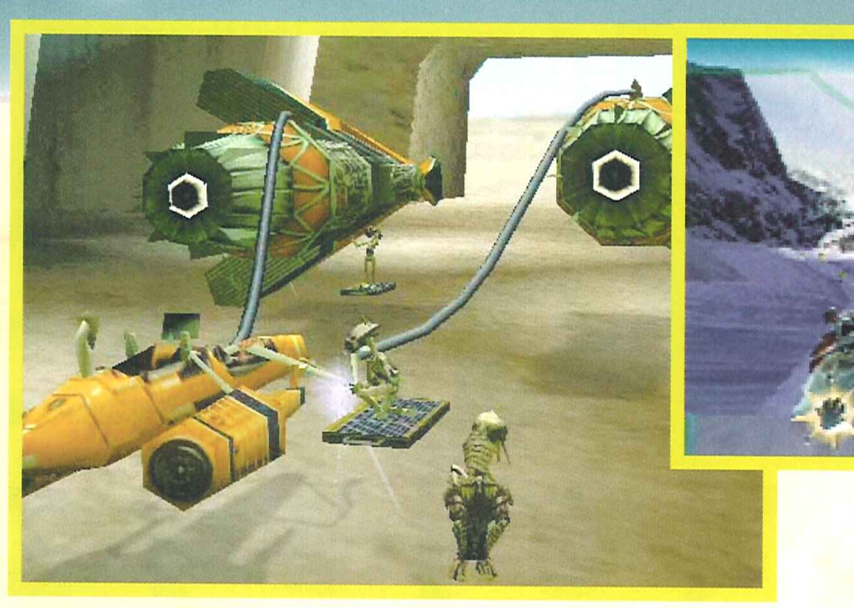
El mes que viene publicaremos los ganadores del concurso Game Boy + Wario Land 2.





RSO

AR WARS: ODE 1 RACER







A- ¿En qué planeta esta situado el circuito Malastare 100?

B- ¿Qúe es R2-D2?

A. Una avestruz biónica

B. Un cañón láser

C. Un robot

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

PRECEDENTES EN  Encontrarás una Investigación Especial de Star Wars Episode 1: Racer en nuestro último número.

PLANETAS
Los 25 recorridos están distribuidos por ocho entornos distintos, entresacados del universo de Star Wars (o de una parte de éste que no recordamos haber visto en las películas originales). Pero, por si quisieras saber en qué planetas transcurrirá la acción de las próximas entregas de la saga galáctica, damos la lista completa de los mundos que aparecen en este juego:

Tattoine
Mon Gazza
Ando Prime
Aquilaris
Malastare
Oovo IV
Ord Ibanna
Baroonda





△ *Se está acercando a la fatídica sección cero-G de Oovo IV.*

La nave de Anakin, a la última moda. Una buena opción para el principiante. ▽

STAR EPISODE

Esto sí que es un juego de carreras. Mmmm.

LA FICHA

STAR WARS EPISODE 1: RACER	
DE:	LucasArts/Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
GUARDAR CON PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
PRECIO: 8.990 pesetas	

A menos que lleves varios meses hibernado, habrás oído algo del entusiasmo que está suscitando cierto peso pesado de la ciencia ficción que llegará a las pantallas en breve. Se titula Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma. Probablemente, el título no es muy afortunado. Y, si debemos hacer caso de los implacables críticos americanos, la película tampoco.

Pero no importa, porque el título *Star Wars* garantiza el éxito comercial y despierta en todos nosotros gratos recuerdos. Al fin y al cabo, la primera película de la serie también recibió malas críticas en 1977 (en los pases de prueba, hubo quien se rió), y hoy en día nadie las recuerda. Aún faltan unas semanas para que nos podamos formar nuestra propia opinión. Pero, en cambio, sí podemos hablar de la primera parte de una trilogía de juegos basada en esta nueva película, como pequeña muestra de lo que pronto vamos a ver.

Y si el último título de LucasArts para N64 vale como indicador de la calidad de la película, sólo podemos decir que los críticos se han equivocado. *Star Wars Episode 1: Racer* (así se llama) es un juego magnífico.



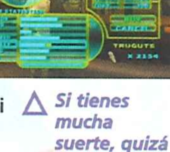
△ *¡Uau! La vista de cámara en primera persona es magnífica.*

WARS 1:RACER

Vamos de compras



Puedes comprar las piezas de tu nave en el prestigioso comercio frecuentado por R2 D2 y sus colegas, o buscarlas por el depósito de chatarra. A veces, encontrarás piezas en buen estado, procedentes de una nave averiada: cohetes turbo, sistemas de refrigeración y otros artilugios mecánicos. Pero no creas que te las llevarás así como así. El dueño del depósito no te dejará pillar nada sin antes vaciarte la cartera. Además, cabe la posibilidad de que las piezas usadas te exploten en la cara si no las haces reparar por los pit droids. Aunque, si estás dispuesto a correr el riesgo, ésta es una buena manera de hacerte con una buena nave.



Si tienes mucha suerte, quizá encuentres un motor nuevo en el depósito.



Muchas de las piezas guardadas en el depósito no son gran cosa, pero también se encuentran verdaderas joyas.

¡BUMBA!
Si chocas con fuerza suficiente contra un objeto sólido, la nave se hará pedazos. Por desgracia, el efecto visual correspondiente es el peor de todo el juego, porque el vehículo se desintegra con excesiva rapidez. Apenas si te has dado cuenta de que estás a punto de chocar contra la pared, y la nave desaparece. Sólo quedan unos pocos polígonos que caen al vacío. Se arruina la ilusión de solidez que hasta aquel momento habían mantenido los excelentes gráficos. Lo que hace un momento parecía una nave enorme y pesada, se convierte en una *mala maqueta*. Qué lástima...

.64 STAR GAME

Mejoras

Una vez hayas ahorrado un buen fajo de billetes, podrás gastarlos en todo tipo de piezas de repuesto, para que tu nave derrote aún con mayor facilidad a los pilotos de elite.

Puedes actualizarte en siete áreas: tracción, aceleración, frenos, giro, velocidad máxima, refrigeración y reparaciones. Estas dos últimas son tan importantes como las demás. Si no dispones de una buena refrigeración y de unos sistemas de reparación decentes, vas a pasar buena parte del tiempo entre averías y largos períodos de reposo a la espera de que te devuelvan a la pista.

Todas las prestaciones de tu nave pueden actualizarse en varias etapas.

Las piezas baratas suelen averiarse en el momento álgido de la carrera.





GO! GO!


REPARACIONES
Si rozas los bordes de la pista, los motores pueden quedar seriamente dañados. Cada vez que chocas con algo, la nave suelta un chorro de chispas y aparece un diagrama en una de las esquinas de la pantalla que te indica la ubicación y gravedad de los daños. Si este hecho se repite con demasiada frecuencia, corres el riesgo de perder uno de los motores y empezar a girar en el aire sin control. Por suerte,



tienes la posibilidad de reparar los motores durante la carrera manteniendo apretado el botón R. Sin embargo, los virajes muy cerrados impiden terminar las reparaciones, por lo que es mejor efectuarlas cuando estés avanzando en línea recta. Perderás mucha velocidad cuando se activen los sistemas de reparación. Pero mejor eso que estrellarse.

Circuito amateur DE PASEO

Este juego tiene 25 pistas de vuelo, repartidas en cuatro ligas: amateur, semiprofesional y galáctica, con siete pistas cada una, y la de estrellas invitadas, con sólo cuatro. Al comienzo, sólo puedes seleccionar la liga amateur, y tienes que llegar a la meta entre los cuatro primeros para acceder a la pista siguiente. Muchas de las pistas posteriores se basan en estos niveles para amateurs y comparten con ellos algunos trechos del recorrido. Conviene conocerlas bien desde el principio.

Pista de entrenamiento de Boonta

Planeta: TATOOINE
Lo mejor: SEBULUA

La pista más sencilla del juego se encuentra en la patria desértica del clan Skywalker. Las curvas más cerradas son fáciles -apenas hay que ladearse-, pero, de todos modos, hallarás un par de secciones donde el uso del botón Z te ahorrará tiempo. La única sección realmente peligrosa es la pradera sembrada de peñascos, donde una colisión con una de las rocas más grandes puede dejarte sin nave.



Pulsa Z, empuja el stick hacia la izquierda y avanza majestuosamente por esta curva.



Estos peñascos son el único peligro de la pista.

Pista de Mon Gazza

Planeta: MON GAZZA
Lo mejor: TEEMTO PAGIALES

Esta pista breve y rápida se convirtió enseguida en la favorita de la Redacción (al menos, hasta que descubrimos Oovo IV). La duración de la vuelta al circuito puede equipararse con la de F-Zero X, y cuentas con suficiente espacio como para no chocar con los otros contendientes. Además, lo tienes muy fácil para completar tres vueltas sin tocar la pared. Por todo ello, este circuito es magnífico para pruebas contrarreloj cuidadosamente sincronizadas. Tendrás muchas oportunidades para emplear el turbo, pero sin perder de vista el indicador de temperatura.





Si sabes pegarte a las curvas, lo tendrás fácil para llegar en cabeza.



Puedes recurrir a la inyección en esta vía recta, pero ten cuidado.

La carrera salvaje de Beedo

Planeta: ANDO PRIME
Lo mejor: ALDAR BEEDO

Todo juego de carreras debe tener al menos una pista helada, y Ando Prime cumple esa función en Episode 1: Racer. Por desgracia, este hielo tan resbaladizo no afecta para nada a los contendientes, porque, de hecho, éstos no tienen contacto en ningún momento con el suelo. Sin embargo, la cegadora blancura dificulta la conducción. Además, hay que trasponer algunos túneles y arcos muy difíciles.



Los fondos blancos y brillantes perjudican la visibilidad.



Si frenas un poco el aparato, podrás aterrizar más suavemente tras el gran salto.

Aquilaris Classic

Planeta: AQUILARIS
Lo mejor: CLEGG HOLDFAST

Aquilaris, un planeta que parece salido de una película de Mad Max, introduce rutas diversas y secciones de pista divididas por largas filas de columnas. Te conviene efectuar un par de vueltas de prueba antes de lanzarte a toda velocidad a la competición. Hay un par de trechos muy rectos, ideales para la combustión extra de los turbos, y otros que están hechos a propósito para ladeos y giros bruscos.



Aquilaris tiene túneles húmedos y lóbregos.



Emplea la fuerza para no tener que tocar las paredes de la pista (bueno, también puedes cruzar los dedos).

Malastate 100

Planeta: MALASTARE
Lo mejor: DUD BOLT

Por sus insectos zumbones y sus marismas verdes y brillantes, Malastare nos recuerda los Cenagales de la Muerte de Turok 2. Si desciendes hasta rozar las aguas del pantano, levantarás una nube de vapor tóxico tras de ti; un efecto visual magnífico, sobre todo cuando varias otras naves te sigan de cerca. La pista se diseñó pensando en la velocidad, más que en la dificultad de maniobra y, por ello, tienes muchas más posibilidades de vencer aquí que en Aquilaris o en Beedo.



Aquí están los túneles, para dejar sin vida a tus motores.



Lo último. Uuuups. Y decían que esta pista era fácil.

Venganza

Planeta: OOVO IV
Lo mejor: FUD SANG

Venganza tiene un comienzo bastante convencional, en el que hay que lanzarse a toda velocidad por una tortuosa pista metálica, al estilo de XG2. Hasta que aparecen los primeros obstáculos móviles. Llegado ese momento, encontrarás una puerta giratoria -que te pillará la primera vez que trates de atravesarla-, gigantescas ruedas dentadas y una machacadora sección de gravedad cero plagada de asteroides y rayos de energía. Con todo esto, Venganza supera ampliamente a las demás pistas.



Qué imagen más bonita, ¿verdad? Y nada lenta.





La carrera en las minas de especias

Planeta: MON GAZZA
Lo mejor: MARS GUO

La última pista del circuito amateur se encuentra en otra zona de Mon Gazza: en la opaca penumbra de las minas de especias. Es lo más parecido, en imagen y sensaciones, a WipEout 64, con el que comparte iluminación atmosférica y superficie ondulada. Como es la última pista, tienes que llegar a la meta entre los tres primeros (de nada te valdrá llegar el cuarto) para promocionarte al circuito semiprofesional. Piensa que esta pista no es tan dura como Venganza, y que tarde o temprano acabarás por clasificarte



Hay tres rutas en las minas de especias de Mon Gazza.



EL PRECIO JUSTO
Al principio de cada carrera, tienes que elegir entre tres posibles maneras de repartir el premio. Depende de la confianza que tengas en ti mismo. Puedes repartir el dinero (una moneda que se llama trugut) entre los cuatro primeros que lleguen a la meta -entre 12 competidores-, o bien reservarla para el primero en exclusiva. No te precipites al elegir. Piensa que podrías tener un gran disgusto al llegar segundo.

● Reparto equitativo
1° – 800
2° – 700
3° – 600
4° – 100

● Más para el mejor
1° – 1200
2° – 600
3° – 300
4° -100

● El ganador se lo lleva todo
1° – 2200



Turbo

Puedes activar el turbo en el momento que quieras. Sin embargo, el sistema de inyección tiene un par de inconvenientes, pensados para impedir que lo utilices con excesiva frecuencia. En primer lugar, el método de activación es algo complicado; sólo es práctico en las rectas largas. Tienes que levantar el stick hasta que el contador del turbo esté a tope, soltar el acelerador, empujarlo ligeramente y sujetarlo hasta que empiece la inyección. Es horrible. Además, el turbo de inyección calienta mucho el motor. Si la inyección se prolonga por más de dos segundos, puede provocar una explosión fatal. Por ello, merece la pena comprar un sistema de refrigeración lo antes posible.

Al rozar las paredes a alta velocidad, salta un bonito chorro de centellas blancas.

Si adquieres una actualización decente, el rendimiento del turbo puede mejorar mucho.



A diferencia de algunos juegos del pasado, en los que varios personajes que sólo ocupaban diez segundos en las películas de *Star Wars* reaparecieron para convertirse en figuras de culto, *Episode 1: Racer* recurre a una de las secuencias más memorables de La amenaza fantasma, ideal para su adaptación a videojuego: en ella aparecen alienígenas y naves gigantescas en una continuada exhibición de velocidad.

En la película, el obeso villano del espacio conocido como Jabba el Hutt organiza una carrera de naves para alienígenas superpoderosos, en la que, como era de esperar, triunfa el favorito del Lado Oscuro, Anakin Skywalker (para sorpresa de los espectadores, quienes aún no conocen la verdadera identidad de Anakin revelada en *El Imperio contraataca*. En el juego, puedes encarnar al joven Skywalker o a cualquiera de sus 20 rivales, actualizar tu nave, ganar carreras y, en general, actuar como una especie de Tom Cruise intergaláctico según el modelo de *Días de Trueno*. Olvídate de los rebeldes, los malos, los mimosos Ewoks y la criatura de comedia caribeña. Este cartucho de 256 Mbit sólo te ofrece carreras, y creemos que es superior a las de *XG2* y *WipEout 64*, dos juegos de valor reconocido.

Edificios como éste sólo se encuentran en los juegos de Star Wars.



A casi 500 millas por hora, apenas queda tiempo para admirar la arquitectura.

DROIDES DE BOXES
Son muy útiles. Puede darse el caso de que una pieza de repuesto en la que hayas gastado todos tus ahorros te falle durante la carrera (sobre todo si la has adquirido en el depósito de chatarra). Los droides de boxes trabajan en tu nave durante las carreras y solucionan los daños. Y cuanto más los emplees, menos tiempo tendrás que dedicar a tu fabuloso motor nuevo o a tu magnífico sistema de refrigeración. Lo cual está muy bien.



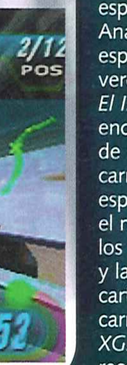
Ponte al volante

Cualquier juego en 3D con pretensiones de seriedad dispone de varios ángulos de cámara. Pero Episode 1: Racer se lleva la palma. Dispone de cámaras estándar de persecución, por supuesto, con dos niveles de zoom, y uno con la cámara instalada en la parte frontal de la nave. Pero lo mejor de todo es que también dispone de imágenes vistas desde los ojos del piloto. Así, tienes la sensación de estar sentado de verdad tras el volante. La visión de los dos motores es magnífica. Oscurecen buena parte de la pantalla (hasta un 50%, según lo que te estés ladeando), pero igualmente contribuyen a crear la atmósfera especial de esta carrera.

Si le das la vuelta a la cámara, gozarás de una excelente panorámica posterior.



Mediante el zoom, se obtienen buenas imágenes de la pista.



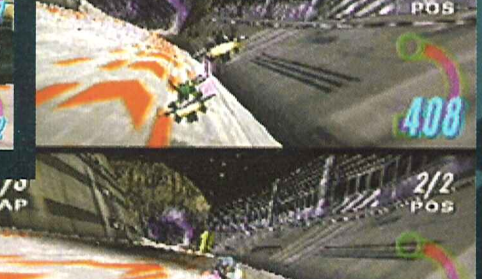
DOS JUGADORES

La modalidad para dos jugadores no acaba de funcionar bien, porque consiste en una simple competición a dos. Todos los pilotos controlados por el ordenador desaparecen y, como los circuitos son muy largos, un simple choque inicial puede tener como consecuencia que no vuelvas a ver a tu oponente hasta cinco minutos más tarde. Con todo, la velocidad y los detalles siguen siendo buenos. Sólo nos sobran algunos saltos de pantalla. Y si tu oponente tiene más o menos el mismo nivel que tú, se amplían las posibilidades de diversión. No puede compararse con F-Zero X, pero nos gusta más que WipEout.

Como ya podéis imaginar, las pistas más cortas son las mejores.



Rápido y bonito. Pero podría haber sido mucho mejor.



Todas las pistas y vehículos están disponibles para las carreras entre dos jugadores.



El primer jugador lo hace muy bien, pero el segundo conduce como un chimpancé manco.

¿Esto te parece familiar? Este ingenio debe de circular con marca registrada "Star Wars". Al menos, eso parece.

No trates de avanzar rodando.

GRÁFICOS

Las naves convencen a simple vista, aunque no osaríamos meternos en ellas en la vida real.

Lo mejor de *Episode 1: Racer*, como sin duda te revelará una rápida ojeada a las pantallas, es su estilo visual. Recuerda en todo momento a *Star Wars*, y no sólo porque R2-D2 y otros personajes conocidos aparezcan en alguna escena. La arquitectura redondeada de las ciudades, los colores sucios, las tabernas mugrientas y los alienígenas que aparecen en las escenas superan ampliamente a otros juegos similares en la labor de crear una atmósfera inquietante. Las naves, por su parte, convencen a simple vista, aunque no osaríamos meternos en ellas en la vida real. Consisten, básicamente, en dos cohetes gigantescos, adornados con todo tipo de modificaciones caseras, que arrastran tras de sí una cabina de aspecto frágil. Eso sí: a una velocidad escalofriante. LucasArts sabe lo que vale esta imagen, y puedes examinarlas desde todos los ángulos posibles y maravillarte de que un artefacto que parece construido con latas de aceite y tambores de detergente pueda llegar a volar.

Una vez te has puesto al volante, el juego empieza a funcionar como una especie de híbrido de las mejores carreras futuristas en N64. La sensación de estar flotando cada vez que las naves cabecean sobre las colinas parece sacada de *WipEout 64*, pero la conducción es mucho más sólida, como un híbrido entre *F-Zero X* y *XG2*. Sólo tienes que añadir un botón Z para deslizarte en las curvas que casi recuerda al comando para saltar y girar de *Mario Kart*, otro par de elementos originales, y eso es *Episode 1: Racer*. Como ha transcurrido poco tiempo desde que se elaboró el concepto del juego hasta que éste ha llegado a las tiendas, no debemos sorprendernos de que buena parte de sus recursos se basen en creaciones previas. Pero, de todos modos, el resultado final es bueno.

Al pasar por una curva a alta velocidad, la cabina de la nave se balancea tras los cohetes; en ese momento, hay que pulsar el botón Z o tirar del stick de control para que los jets adopten el ángulo adecuado y puedas girar bien. Las actualizaciones que vayas comprando afectarán positivamente al comportamiento de tu nave, pero, cuando hayas adquirido unas cuantas, tal vez te encuentres con que estás derrotando a tus oponentes con excesiva facilidad. Una vez hayas aprendido a tomar las curvas y domines la traicionera inyección turbo, dejarás atrás a los competidores dirigidos por el ordenador. Entonces, en el caso de que no te estrelles, el juego se convierte en una carrera contra reloj. La ausencia de espíritu de lucha en tus rivales resulta algo decepcionante, y aunque éstos vuelen con mayor rapidez en los niveles superiores, siempre tendrás la impresión de que están siguiendo una línea preestablecida.

Ése es el problema con *Episode 1: Racer*. No parece que haya de durar tanto como *F-Zero X*, porque no plantea el mismo tipo de reto. Sólo necesitas una o dos horas para superar el nivel *amateur* y, tras acceder al segundo nivel, te encontrarás con que muchos de los escenarios son idénticos a los anteriores. Sólo varía el recorrido. La modalidad para dos jugadores no ofrece nada especialmente interesante. Sólo las carreras contra reloj le garantizan cierta longevidad al juego.

Pero, de todos modos, repetirás, porque no hay ningún otro que le supere en ambientación. Sin duda, las carreras con *F-Zero X* ofrecen una experiencia de conducción más satisfactoria, y *WipEout 64* plantea retos más serios, pero *Episode 1: Racer es Star Wars en estado químicamente puro y, sólo por eso, vale la pena.*

sus más y sus menos

+
- Gráficos excelentes.
- Naves muy potentes.
- Numerosas actualizaciones.
- Plasmación creíble de los mundos de Star Wars.

–
- No funciona con la misma agilidad de sus competidores.
- Tal vez no dure mucho.

Alternativas...

F-Zero X
Nintendo
M64/12, 91%
Es mejor en casi todos los sentidos, pero carece de la belleza visual de Episode 1: Racer.



9 GRÁFICOS
Entorno *Star Wars* plenamente convincente. La nave es soberbia, y se desplaza a gran velocidad y con alta resolución.

8 SONIDO
Nos retrotrae a la época de los sonidos sampleados, pero funciona igualmente.

8 TECNOLOGÍA
Aparte de los escasos frames por segundo, se han aprovechado bien las posibilidades de la N64.

8 DURABILIDAD
No tardarás en acabarlo, pero seguramente repetirás para superar las pruebas contrarreloj y volver a gozar de los gráficos.

VEREDICTO
El nombre de *Star Wars*, por sí solo, bastará para vender millones de copias de este juego. Por fortuna, los compradores no quedarán decepcionados.



88%



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98.*
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G.*
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie.*
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack.*
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98.*
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64.*
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover.*
15 Análisis de *South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X*, etc.
16 Análisis de *FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.*
17 Análisis de *Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party*
18 Análisis de *Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.*
19 Análisis de *Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................Código postal:...............

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA
LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑
11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

¡ESO DIGO YO!

Ya tienes el juego y lo has jugado bastante; ya has leído nuestros análisis, pero tienes tus propias opiniones. Pues bien, sigue nuestro ejemplo: compártelas.

Nosotros, mes a mes, nos esforzamos por entregarte nuestra apreciación sobre los juegos más recientes, pero eso no quiere decir que nuestra opinión sea la única que nos importe.

Por el contrario, la manera en que un juego gana o pierde aceptación a medida que pasa el tiempo es un indicativo muy importante, y del que no nos ocupamos lo suficiente. Sin embargo, ¿quién mejor que tú para adelantar esta tarea? No lo pienses más, sabemos que tienes cosas que decir, y nos interesan. Envía tus cartas a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

FORSAKEN

¿Cómo va eso, tíos? Somos Pablo y Leti, los... irreductibles, según vosotros, y queremos analizar *Forzaken*, un juego con el que nosotros nos hemos aburrido tanto como con el *Tekken 3*, ¡que no es poco! No es un juego malo, es que es... poco humano, con menos carisma que un juego de la Play. También nos mosquea lo "wervernizantemente" difícil que es el puñetero, todavía no nos lo hemos pasado (en parte porque no jugamos casi nunca). Aunque también tiene cosas buenas: los efectos de luces son los mejores de Nintendo 64 y el modo *multiplayer* es genial, pero le falta un radar. En definitiva, es un juego muy aceptable, pero...¡¿por qué narices le otorgáis un 94?!

Pablo y Leti



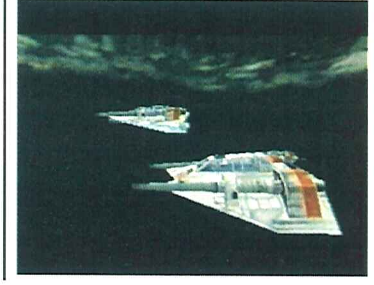


ROGUE SQUADRON

¡Vaya!, esto si que es un juego, y no como *Turok 2*. Para empezar, tiene una gran calidad de sonido, apreciable ya en la introducción. Con un equipo estéreo se oye perfectamente dónde cae un Tie abatido (cosa que ya dijisteis vosotros, pero que resulta muy espectacular). En cuanto al apartado gráfico, las naves están modeladas exactamente como en la película, y los escenarios gozan de bastantes detalles (menos en algunos primeros niveles). Dificultad, mucha. Y los trucos, muy divertidos. Debería estar 2° en "de tiros largos", detrás de *GoldenEye*. Genial.

Roger'99





VIGILANTE 8

¡Por Dios! *Vigilante 8* es un juego divertidísimo, no sé cómo lo habéis puntuado con una nota tan baja; hoy por hoy un 78 no es nada en un juego de Nintendo 64. Bueno, bueno, no es duradero y ya sé que los gráficos no están tan bien logrados como los de *Zelda*, pero vosotros mismos lo habéis dicho: "Vigilante 8 demuestra una vez más la ecuación: coches + armas = diversión". Además me parece que es el único juego de ese tipo. De otra parte, el modo multijugador es bellísimo, es como el de *GoldenEye*, pero con coches. En fin, es un juego nuevo, divertido y escaso de duración.

Miguel Ortega, Alicante





CASTLEVANIA

Es un gran juego. Cuenta con detalles sólo vistos en las mejores aventuras; los gráficos y las animaciones son de alta calidad, sus secuencias de animación son alucinantes y la música te atrapa desde el principio. Ahora bien, este juego no conseguirá pasar a la historia por un elemento: La CÁMARA, que es lo que da más miedo del juego, ya que falla precisamente en los momentos más importantes. Este juego podría haber llegado lejos si hubiese contado con la cámara de *Zelda* y su Z targeting. Una pena.

P. D.: No sabéis lo mucho que me ha costado resumir el texto de más de 11 líneas que tenía al principio.

Juan de Frías López, Valencia





COMO...

patear traseros y mascar chicle en

DUKE NUKEM

ZERO HOUR (SEGUNDA PARTE)

Luz tenue, música melódica... ¿Preparado para patear unos cuantos traseros?

LO QUE DIJIMOS



Revisamos Duke Nukem: Zero Hour en el número 18, y llegamos a la siguiente conclusión:

«No es demasiado variado, pero no obstante *Zero Hour* ofrece acción a raudales para los incondicionales de los *shoot 'em up.*»



Este mes te ofrecemos la segunda parte de nuestra completísima guía para *Duke Nukem: Zero Hour.* Fenomenal, ¿no?

El mes pasado superamos los diez primeros niveles de acción alienígena y dispara-tada (por la de disparos que dimos), y ahora volvemos a la carga, treinta días después, para completar los ocho últimos niveles.

Y una guía de *Zero Hour* no estaría completa sin algunos consejos para el increíblemente turbio mundo del Dukematch, una rareza para varios jugadores con más escenarios de los que pueden verse en Broadway a lo largo de la temporada.

Pero dejémonos de charlotadas, porque ya va siendo hora de machacar algún trasero y de mascar nuestro chicle favorito...





NIVEL 11: ASESINATOS EN WHITECHAPEL



● Machaca a los cerdos y a los zombis de la zona y recoge toda la munición que encuentres. Ve a la tienda y recoge las bombas que hay dentro antes de destruir el carro que hay enfrente para que aparezca una boca de alcantarilla. Déjate caer en la cloaca y ve hacia la derecha; dispara a los lagartos y pasa de los zombis (son tan lentos que no merecen la pena); avanza hasta llegar a una puerta.



● Utiliza la válvula de agua que hay dentro para inundar la cloaca, y abre unos cuantos boquetes en el muro lateral con tus bombas para volver al lugar por el que descendiste. Toma la ruta de la izquierda y nada por el hueco hasta la zona siguiente. Lanza una bomba contra la pared que hay al subir la escalera para volver a la calle.



● Avanza entre los cerdos y zombis que infestan la ciudad y por los callejones hasta que llegues a una casa abierta (a tu izquierda, cuando sales del callejón). En el piso de arriba hay unos cuantos cartuchos (siempre van bien), pero la parte final del nivel se desarrolla bajo tierra, por lo que deberás subir al ascensor que hay bajo la escalera. Allá vamos...



● Tras el extraño artilugio hay un muro que puedes destruir, al final del pasadizo corto y oscuro. Crúzalo y sigue el agua hasta un pequeño estanque en el que vive un Octobrain. Ve a tierra firme y abre la puerta escondida; cuando hayas acabado con la amenaza enemiga, nada hacia la salida.

NIVEL 12: SIN COMPASIÓN



● Busca las dos gárgolas y entra por la puerta de la derecha que hay detrás de ellas y que conduce a un tramo de escaleras. Abajo, entre ataúdes y huevos alienígenas, encontrarás la LLAVE DE LA CRIPTA. Recógela y sube las escaleras a la carrera para esquivar a los zombis asesinos que irrumpen desde las tumbas. Mata a los cerdos a toda prisa y huye.



● Sal de la zona y busca dos filas de árboles y una puerta cerrada. Utiliza la llave para abrirla y avanza a trancas y barrancas por el pasadizo oscuro hasta dar con una cadena que cuelga de una caja en la pared. Estira de ella y sigue avanzando para entrar en el Canal Elemental. Nada bajo el puente hasta la escalera y sal del agua.









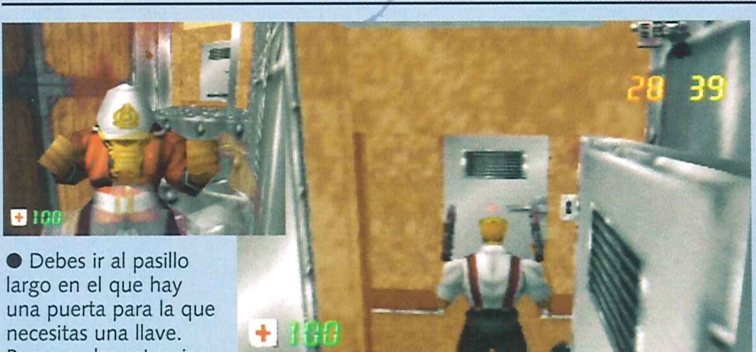
● Ahora te atacarán por todos lados, así que ponte a cubierto con lo que puedas para defenderte. Busca la lancha y sube para darte una vueltecita. Decídete por un arma de fuego rápido y dispara a los enemigos que tienes encima; cuando los hayas derrotado, sal del bote y acciona la palanca.

● Vuelve a la lancha y pasa por la esclusa. Condúcela hacia las cajas flotantes y utilízalas a modo de escalones para llegar hasta la escalera. Sal del nivel.





NIVEL 13: BOMBA DE HIDRÓGENO



● Debes ir al pasillo largo en el que hay una puerta para la que necesitas una llave. Busca en las estancias que hay más adelante y darás con munición. Al final, gira a la derecha y abre la puerta; lucha contra los guardianes hasta que llegues a otra puerta al bajar la escalera.



● Despeja la sala de aliens y cruza la siguiente por la puerta de la derecha. Dispara a los huevos antes de bajar por la escalera, y cuando se haya disipado el gas recoge la LLAVE DEL ESQUELETO. Vuelve corriendo al pasillo largo y utiliza la llave para abrir la puerta cerrada. Detrás de la puerta está el hueco del ascensor, que te llevará al final del nivel.



● Crúzalo de un salto y sube por la escalera hasta arriba del todo (es un laaaargo camino). Recoge la pistola Gattling y vuelve a bajar hasta el hueco del ascensor, ya que allí encontrarás la salida del nivel. No salgas a explorar la zona que rodea a la parte alta del hueco, pues no vale la pena.



NIVEL 14: ESTO SE HUNDE



● Sube por la escalera de la derecha y recoge la munición para la escopeta. Después, corre hacia la izquierda y entra en el barco. Dispara en cada esquina para evitar sorpresas y pasa de buscar en los camarotes, ya que no hay mucha munición por ahí escondida.

● Cuando des con el ascensor, baja en él hasta la cubierta inferior y abre la puerta de tu izquierda para enfrentarte a unos cuantos aliens que vigilan un montón de munición. Recoge toda la que puedas llevar y baja por la escalera; deberás ir matando a los malos uno por uno. Verás que una de las habitaciones se ha convertido en el objetivo preferido de los alienígenas, pero deberás cruzarla si quieres llegar al segundo ascensor, que te conducirá a la sala de máquinas.



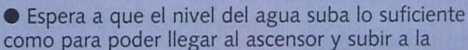


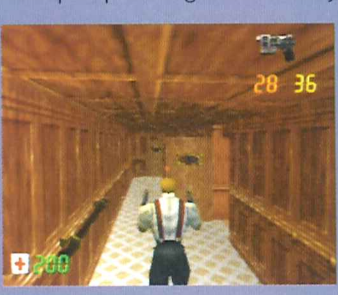
● Déjate caer al suelo y recoge la caja de bombas de la esquina. Utiliza una para destruir el motor de la derecha y aparecerá el escondrijo del último alien. Busca una caja pequeña rota en la que puedas meterte y recoge la salud atómica que hay adentro antes de ir al coche mecedora (rocking car). Dispara al barril que hay detrás para llenar el barco de agua y vuelve a la sala de máquinas.





● Espera a que el nivel del agua suba lo suficiente como para poder llegar al ascensor y subir a la cubierta de arriba. Nada por la sala y sube por la escalera hasta el siguiente ascensor que te servirá para volver al punto de partida del nivel. Ahora que el agua llega arriba arriba, puedes nadar para salir del nivel.







NIVEL 15: LA REJILLA



● Sumérgete bajo el agua para que no te den las balas que te disparan y nada hacia el lado izquierdo del castillo. Entra en el castillo y ve hacia la cuesta que tienes delante, pero no la subas. Frente a la falda de la pendiente hay una puerta que conduce a una mazmorra subterránea en forma de foso negro. Colócate las gafas de visión nocturna que encuentres y busca la LLAVE DEL PATIO.

● Sal de la mazmorra y vuelve a la superficie. Por esta zona hay una puerta en la que encaja la llave que acabas de encontrar. Cuando la hayas abierto podrás acceder a una parte mayor del castillo en la que se esconde la LLAVE DEL GRAN SALÓN. La encontrarás sobre el yunque que hay al doblar la esquina. Utilízala para entrar en el Gran Salón, que está repleto de enemigos. Sube por la escalera y salta hasta el lugar desde el que disparaba el lagarto. Ve a la derecha, a la derecha otra vez y cruza por la puerta de tu izquierda (la que conduce a la biblioteca). Recoge la ROCA DE LA CATAPULTA.







● Corre de vuelta por el pasadizo, cruza el Gran Salón, ve por la puerta de la izquierda y baja hasta la catapulta. Pulsa B para lanzar la roca, que abrirá un agujero en un tramo del muro del castillo; accede por él a la cornisa. Corre de vuelta hasta el lugar en el que ha aterrizado la roca y abre las puertas para dar con la LLAVE CABEZA DE ALIEN.



● Vuelve a la pendiente de la salida y abre la puerta que hay arriba. Mata al cerdo y utiliza el interruptor de la pared para dar con la salida.

NIVEL 16: DEVÁNATE LOS SESOS



● Ve por el pasadizo de la derecha y utiliza tus armas para hacer que el generador deje de funcionar. Te dispararán unos cuantos extraterrestres, pero no deberían suponer ningún problema, ya que puedes disparar por un agujero que hay en la roca.

● El generador siguiente está protegido por su propio escudo, pero puedes desactivarlo si accionas la palanca de la pared. Lo malo es que así liberas a las arañas que acabas de ver, pero eso ya lo suponías, ¿no?

● Éste es el generador más complicado, y esconde trampas a mogollón. Entra en el pasadizo y pégate al muro de la derecha hasta que puedas acercarte al generador. Ve hacia él y a continuación corre de vuelta; el techo caerá para protegerlo. Corre tan rápido como puedas para salir de la zona antes de morir aplastado: no hay tiempo para cometer errores. Vuelve por donde has venido y baja por la escalera hacia el cuarto muro de protección.



● Cruza el puente y cruza de un salto las rocas hacia el botón enorme que hay en la pared de al lado del generador con escudo. Púlsalo y las luces se apagarán en la zona circundante, por lo que saltar de vuelta por esas rocas será mucho más complicado.

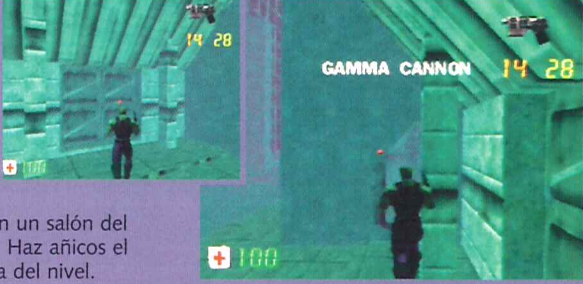


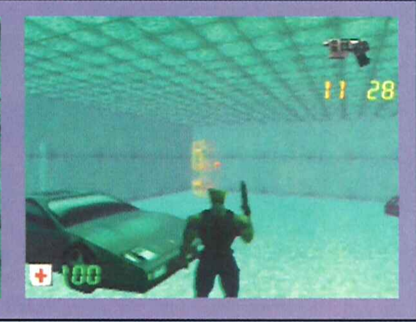
● Si vuelves al lugar en el que estaba el muro escudo verás que ahora puedes bajar por la escalera. De este modo puedes ver más de cerca el enorme objeto cristalino desde las ventanas.

NIVEL 17: LOS HERMANOS NUKEM



● Es muy sencillo. Tómate tu tiempo para explorar el nivel y recoge todas las armas que encuentres, ya que las necesitarás para salir victorioso en el nivel siguiente. Baja por el callejón y sigue avanzando hasta que des con un salón del automóvil repleto, como era de esperar, de coches. Haz añicos el escaparate y entra en el salón para dar con la salida del nivel.







NIVEL 18: LA ALIENÍGENA MADRE



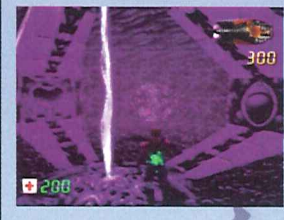


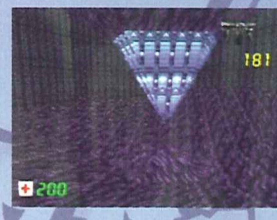
● Acaba de inmediato con los lagartos que te rodean (utiliza la nave espacial a modo de parapeto) y abre la puerta más cercana. En lo alto de la escalera (a la derecha), hay una torreta armada. Debes destruirla antes de pulsar el botón de la pared. Abre el panel grande y sal a la cornisa que conduce a una sala con otro botón en la pared. Púlsalo y se abrirán las puertas de acceso a la nave.

● Recoge el BIO EMISOR que hay al doblar la esquina y vuelve a bajar por la escalera hasta la otra puerta. A tu derecha caerá una columna, y presionándola podrás abrir la puerta y disparar a lo enemigos que hay detrás. Avanza entre ellos hasta la zona siguiente para recoger la CABEZA REFORZADORA CYBORG.









● Ahora debes volver al lugar en el que conseguiste el BIO EMISOR y abrir la puerta con tu cabeza (ya me entiendes). En el extremo, al pasar los Octobrains, hay una puerta que conduce a una zona anegada que puedes cruzar a nado para dar con un agujero en la roca que conduce a la superficie. Ve por el segundo pasillo de la derecha y entra en la cámara de antigravedad.

● Mantén pulsado el botón de salto para subir a lo más alto. Dispara a los lagartos y al Octobrain antes de avanzar hacia la cara del último jefe...



COMO... darle una buena lección



● Es muy fuerte, tanto en ataque como en defensa, así que necesitarás hasta el último cartucho para derrotarlo. Sin embargo, puedes predecir con facilidad sus ataques, y con un poco de agilidad conseguirás salir ileso de la batalla.

● Su aliento de gas venenoso y su rayos aturdidores se pueden esquivar moviéndose a izquierda y derecha, pero ten en cuenta que si te dan, hacen mucho daño. Mueve su cabeza hacia atrás antes de dispararlos, así que no te costará saber cuándo se dispone a realizar uno de estos ataques.

● Cuando levante el vuelo puede que intente aplastarte. Apártate de su camino en cuanto empiece a elevarse, pero no pares de disparar, y sigue atacando cuando aterrice. Su pistola es el arma más peligrosa de que dispone, ya que si no huyes del disparo con rapidez morirás al momento. Corre hacia él cuando la dispare y estarás a salvo.





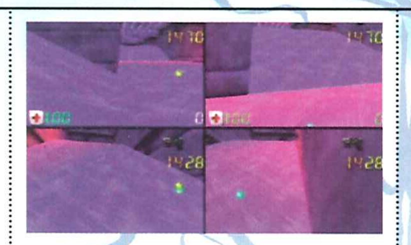
● Por norma general, el mejor modo para derrotar a este jefe consiste en quedarse cerca, pero a un lado, de modo que si ataca no pueda herirte. También puedes, si saltas por los tejados y por las ventanas abiertas, entrar en uno de los enormes rascacielos para explorar su interior. Puedes disparar desde las ventanas al jefe, lo que supone un estrategia alternativa por si la cosa se pone cruda.

TRUCOS PARA DUKEMATCH

ESCENARIOS

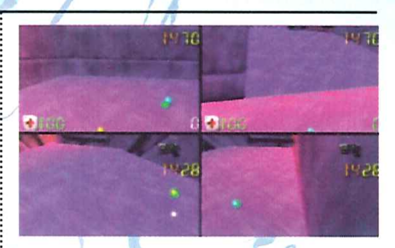
FRÍO COMO EL HIELO

El primero de los muchos escenarios, te hará resbalar a velocidades vertiginosas sin ningún tipo de control. De este modo, a los rivales les costará mucho dispararte, pero también verás que es prácticamente imposible dispararles con precisión. Por esta razón, en cuanto veas a un rival utiliza un arma de fuego rápido y esparce balas en su contra mientras te deslizas para evitar que te aniquile. Para recoger el arma que hay en lo alto de la caja grande, sube a la carrera una de las cuestas y cae encima. Muchos jugadores cometen el error de saltar al final, y el personaje se pasa. La caja también sirve de diversión, ya que los jugadores menos experimentados intentarán conseguir el arma una y otra vez, y tú podrás sorprenderlos con unos cuantos disparos.



MIND FUNK

Este escenario es ENORME. De hecho, resulta muy fácil perderse, así que asegúrate de aumentar el límite de tiempo o de desactivarlo cada vez que juegues. Para cazar a los rivales contrarios, el radar te será de gran ayuda, ya que la zona es muy amplia, y una vez los hayas encontrado, no dejes la persecución hasta el final, o tardarás mucho en volver a dar con ellos. Los espejos en realidad son umbrales que te conducen a otras partes del escenario, y van de perlas para cualquiera cuya energía esté por los suelos. Cuando hayas cruzado, parapétate tras algo y a continuación dispara cuando tu



perseguidor aparezca. Cuando persigas a un rival, salta por los agujeros de la pared para pillarlos antes.

CHIMERA

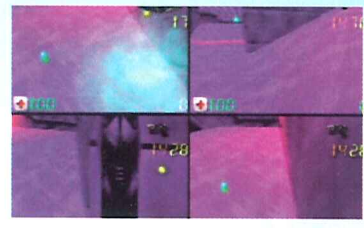
Las batallas que se suceden en este nivel subterráneo y oscuro suelen ser frenéticas y sangrientas, sobre todo debido a que casi todas las armas pueden usarse a pares, por lo que el daño que se inflige es doble cuando te enfrentas cara a cara con algún



enemigo. Las armas tardan un rato en regenerarse, pero si decides esperar a que vuelvan a aparecer, no pierdas detalles de las pantallas de tus enemigos. El nivel no es muy grande, y pueden abalanzarte sobre ti en cuestión de segundos, y como estés contra una esquina la cosa puede ponerse muy fea sin que te des ni cuenta. Pero claro, si dispones de dos MP10 SMG puedes deshacerte de tus rivales con facilidad; incluso si ves que pretenden huir, utiliza los botones balanceo y la palanca analógica para atisbar en las esquinas y pillarlos con las manos en la masa, con pocas balas, y temblando de miedo ante la muerte que les espera. Y sobre todo no te olvides de recoger la armadura que hay en la parte alta del nivel. Te irá de perlas.

PATINAZOS

A pesar de lo que sugiere su nombre, en lugar de hielo lo que encontrarás en este nivel es una serie de estancias pequeñas y unos cuantos interruptores equívocos que alteran el diseño del nivel. Los interruptores hacen subir o bajar unas pequeñas paredes para que puedas acceder a zonas nuevas, pero bloquean las rutas previas. Menos mal



que puedes disparar a través de las paredes a los rivales aunque el camino esté bloqueado; en este caso, el lanzacohetes viene como anillo al dedo. En este escenario los teletransportadores no tienen mucho protagonismo, pero si algún rival te acosa tanto que te metes dentro de uno, lo mejor será que salgas, des media vuelta y dispares unos cuantos cohetes para matarlo en cuanto lo cruce.

ATÓMICO

A pesar de su pequeño tamaño, esconde un montón de armas súper poderosas con las que llevar a cabo auténticas carnicerías. Los teletransportadores son como agua de mayor para escapar de los rivales que van mejor armados y que confían mucho en sus posibilidades, ya que la escasez de estancias en las que ocultarse es alarmante. Hay que remarcar que estas armas tan grandes no pueden utilizarse mientras se corre por la rampa que conduce al centro del escenario sin que el teleobjetivo se vea afectado (y por consiguiente es



más fácil fallar). Los jugadores que utilicen la palanca analógica para apuntar no tendrán ningún problema. No te quedes mucho rato en el centro, ya que en ese punto se es mucho más vulnerable.

CLOACA

Los diversos estanques y cataratas de este escenario conducen a una red de tuberías subterráneas que ocultan un montón de armas. Puedes luchar a muchas alturas, así que siempre debes ir al tanto con los jugadores que te disparan desde niveles superiores. Utiliza uno de los teletransportadores para acceder a lo más alto del escenario y estarás a salvo de todos los que estén por debajo, pero no pierdas de vista las pantallas de los demás para estar preparado por si pretender desbancarte de tu posición.



MEDIODÍA

Se trata de un nivel para varios jugadores enorme y casi casi de una fotocopia del nivel Dry Town del modo para un jugador. El radar es imprescindible para localizar a los enemigos, ya que hay muchas estancias y muchos teletransportadores por los que escapar. Dirígete hacia el lugar en el que se encontraba el TNT en el modo para un jugador (en la isla) y encontrarás un caldero que te protegerá de unos cuantos disparos. Sube por la escalera y podrás hacerte con una posición de francotirador en los tejados. Si buscas energía, ve al Saloon de Goldigger y baja a la cueva subterránea en la que hay un montón de reforzadores de energía esperando a que alguien los recoja.

SECTOR ROJO

El Sector Rojo está dividido en dos zonas; en una se encuentra en Cañón Gamma, y en la otra el Rifle con Mira. Puedes viajar entre ambas mediante los teletransportadores que hay en la parte alta de cada área, pero ten cuidado con las emboscadas cuando vayas al centro a recoger las armas. Si la cosa empieza a recordarte al Big



Donut de *Mario Kart 64*, en el que no haces más que perseguir a los contrarios en círculos, corre hacia el centro del nivel y atrapa al rival desde detrás de uno de los muros. Si intenta escapar puedes disparar unas cuantas veces con el Cañón Gamma.

LOMA ROCOSA

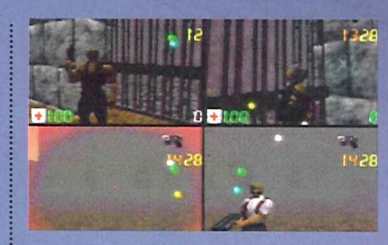
La pasarela que cruza el agua en el centro del nivel es el punto de mayor vulnerabilidad para casi todos los jugadores. Sobre la pasarela hay una zona ideal para disparar a los que pasan, sobre todo si cuentas con el rifle de francotirador. Cuando se sumerjan en el agua y empiecen a



nadar, concéntrate en el otro extremo del camino, ya que al final saldrán por ahí. La dinamita también es muy útil, ya que puedes lanzarla al paso de los jugadores (siempre y cuando no te vean), y ver cómo explota cuando se acercan.

COLMENA 8

Colmena 8 no es más que una serie de estancias pequeñas conectadas por pasillos muy estrechos. Si quieres ganar sin sudar la gota gorda, recoge el



lanzagranadas y dirígete al pasillo más alto. Estudia las pantallas de tus rivales y cuando se acerquen lanza un par de incendiarias para acabar con ellos. En un santiamén podrás declararte vencedor absoluto.

CASTLEMANIA

No salgas al patio o tus enemigos te dispararán desde alguna de las muchas rendijas de los muros del castillo. El mejor lugar para acabar con el resto es



la garita del centinela que tiene una panorámica de todo el castillo. Sin embargo, aunque puedes ver a los otros jugadores, debes mantenerte en guardia, ya que pueden atacarte por sorpresa por detrás (qué traidores). Déjate caer al suelo y encontrarás una armadura bajo la garita; prepárate por si hay alguien que te haya seguido...

EPILEPSIA

No es uno de los mejores escenarios, pero ya era hora de cambiar de aires si te cansan las cosas tipo Frío como el Hielo. El estanque tiene un montón de salidas que te conducen a otros puntos del nivel, pero también contiene un reforzador de energía. Los grandes cristales van de perlas como escudo contra el fuego enemigo, pero es mejor que los utilices para colocar trampas. Colócate cerca de uno y a continuación sube por una de las pequeñas pendientes que hay al lado, pero siempre sin ser visto. Cuando el enemigo se acerque, gracias a su radar, supondrá que estás tras el cristal. En ese momento debes aparecer por sorpresa para castigarle como se merece por su osadía.



AL RESCATE 64

COMO... animar el contarro en GOLDENEYE

Ya tiene dos añitos cumplidos, y sin embargo *GoldenEye* sigue siendo uno de nuestros juegos favoritos.

Pero si dejamos a un lado el modo para varios jugadores, las partidas en solitario empiezan a ser, cómo lo diríamos, un pelín facilitas, incluso en el modo Agente 00, sobre todo para unos jugadores de capacidades sobrehumanas como nosotros.

Por eso, con la ayuda de nuestro conocimiento y sapiencia infinitos, hemos compilado unos cuantos escenarios que resultarán de órdago hasta para los más veteranos jugadores de *GoldenEye*. De hecho, hasta el propio Sergi tuvo que prescindir de su txapela vasca durante unos días, ya que su largo cabello se puso de punta ante la increíble dificultad.

«Tu rostro, tu... no, espera, no puede ser... ¿Qué pasa aquí?

PERSONALIZACIÓN LICENCIA PARA MATAR

Gracias al estupendo modo 007 puedes conseguir que cada misión sea un poco más realista. Al ajustar el editor de nivel de modo que concuerde con las características que citamos a continuación, puedes situar el nivel de dificultad en el modo "mata o muere", donde, si quieres sobrevivir, deberás mostrarte sigiloso y astuto en todo momento. Pruébalo, pero ten en cuenta que no es moco de pavo.

Energia Enemigo 0%	**Daño Enemigo 1000%**
Reacciones Enemigo 100%	**NO SE PERMITEN TRUCOS**

La personalización Licencia Para Matar funciona mejor en los niveles que tienen un número finito de enemigos, tales como la Presa, Complejo, Fragata, etc. Si eliges cualquier otro, será una auténtica pesadilla.

DESCÚBRETE ANTE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR A GOLDENEYE



Puede que se trate de una forma un tanto idiota de jugar a *GoldenEye*, pero tus amigos alucinarán pepinillos cuando lo vean. Activa los trucos de INVISIBILIDAD y MUNICIÓN INFINITA y entra en un nivel en el que casi todos los soldados lleven gorra (Facility es ideal). Ahora intenta volarles las gorras con un arma sin matar ni a uno solo de ellos. El jugador que consiga agujerear más gorras gana.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *GoldenEye* en el números 1 y llegamos a la siguiente conclusión:

«Tiene lo mismo que su versión cinematográfica, montones de emoción y momentos que bordean la genialidad.»

94%

LOS NIVELES

DAM

En los espacios abiertos del principio del nivel, esquivar los cohetes del enemigo es bastante sencillo. Lo más complicado viene cuando debes infiltrarte en el túnel que hay dentro de la presa. Puedes intentarlo de varias formas: con cohetes de largo alcance, con un rifle de francotirador... Prueba diversas tácticas hasta dar con la que te vaya mejor.

Trucos: *Todas las armas • Munición infinita • Cohetes enemigos*

007: *Energía enemigo 200% • Reacciones enemigo 100%*

Armas: *Cualquiera*

Truco bestial: El túnel del final será el mejor desafío de todos. Dispara unos cuantos cohetes desde lejos antes de esconderte tras la esquina para evitar represalias.

Para superar este desafío deberás llevar a cabo varias intentonas. Procura ponerte a cubierto siempre que puedas, y no te quedes parado ni un solo instante.

Trucos: *Ninguno*

007: *Energía enemigo 0% • Daño enemigo 1000% • Reacciones enemigo 100%*

Armas: *Manos y KF7 Soviet*

Truco bestial: Puedes utilizar el KF7 sin llamar la atención de indeseables. Mantén pulsado R para que aparezca la mira y martillea Z para disparar un tiro cada vez. Ideal para la primera parte del nivel.



Matar a los soldados enemigos antes de que se acerquen siempre es una buena táctica, y resulta muy efectiva en este tramo, en el que los resultados pueden ser explosivos.

Trucos: *Todas las armas • Munición infinita*

007: *Energía enemigo 200% • Reacciones enemigo 100%*

Armas: *Granadas de mano*

Truco bestial: Espera a que desaparezca el humo antes de salir corriendo para inspeccionar los daños, sobre todo en el túnel que hay al final del nivel.

FACILITY

Casi con toda seguridad el mejor nivel. Resulta ideal para los desafíos más complicados, tal y como vamos a

demostrar. Siempre es de gran ayuda conocer a la perfección el nivel.

Trucos: *2 x Lásers / Todas las armas*

007: *Energía enemigo 1000% • Reacciones enemigo 100%*

Armas: *2 x Lásers*

Truco bestial: **Es un desafío muy duro, ya que te verás rodeado de vigilantes al más mínimo disparo. Recuerda que con los lásers puedes disparar a través de las puertas.**



Uno de nuestros desafíos favoritos, pues debes llamar la atención de los soldados y lanzarte sobre ellos cuando menos se lo esperen. La clave está en el sigilo.



Trucos: *2 x Cuchillos de cazador / Todas las armas*

007: *Reacciones enemigo 100%*

Armas: *2 x Cuchillos de cazador (puedes utilizar Minas por control remoto contra los tanques químicos)*

Truco bestial: Mata a los guardianes de uno en uno para que sus camaradas no te vean. Hasta que sea demasiado tarde...

Menos mal que el Phantom cuenta con munición de sobra, ya que la vas a necesitar para este desafío. Si te resulta muy sencillo, pasa a utilizar el KF7 Soviet y a continuación el DD44 (ésta es la elección de los caballeros).



Trucos: *Todas las armas • Munición infinita • Cohetes enemigos*

007: Energía enemigo 1000% • Reacciones enemigo 100%

Armas: Phantom (fácil) / KF7 Soviet (medio) / DD44 (difícil)

Truco bestial: Puedes eliminar a casi todos los soldados de la primera parte del nivel si utilizas este truco tan astuto: dispara al vigilante que hay en el cubículo adyacente y espera a que aparezcan los demás. Se meterán en el cubículo de tu izquierda. Muévete de manera que puedas ver a los vigilantes y empezar a disparar. Están apretados como sardinas en lata, así que puedes quedarte en el conducto del aire y dedicarte a practicar el tiro al pichón hasta que estén todos muertos.

BUNKER 1



Haz que bailen con el Taser, pero recuerda que es algo ruidoso; apunta a las cabezas antes de que lleguen más soldados.

Trucos: Todas las armas

007: Reacciones enemigo 100%

Armas: Taser

Truco bestial: Guarda tu energía para la carrera final. Cuando las fuerzas especiales hayan sido alertadas, espera a que se metan dentro de la sala principal (donde estaba Boris) antes de pasar corriendo por delante de sus narices. Con un poco de suerte, podrás salir sin sufrir grandes daños.

Otro de nuestros desafíos favoritos, ya que durante unos instantes debes armarte con el viejo PP7 para desactivar las cámara de seguridad. Aprovecha tu velocidad para destrozarlas antes de que los vigilante pueden disparar ni una sola vez.



Trucos: 2 x Cuchillos de cazador / Todas las armas • Cohetes enemigo

007: Precisión enemigo 100% • Reacciones enemigo 100%

Armas: 2 x Cuchillos de cazador ü PP7 (SÓLO para las cámaras de seguridad)

Truco bestial: Ve a por uno de los vigilantes y esquiva el misil que lanzará. Corre de vuelta y espera a que te siga, momento en el que podrás saltar fuera y sorprenderlo.

FRAGATA

En este desafío la clave está en la precisión, ya que una bala que yerra su objetivo puede resultar mortal. Y piensa en lo que puede sucederle a los rehenes si fallas el primer disparo. No quiero ni imaginarlo.

Trucos: Pistola de oro / Todas las armas • Cohetes enemigos

007: Reacciones enemigo 100%

Armas: Pistola de oro (No se permite la PP7 de oro)



Truco bestial: Deja que el modo para apuntar de forma automática haga el trabajo sucio. Sin embargo, si fallas el objetivo, ocúltate rápido para evitar el cohete mientras recargas. Lo mejor son 100 balas.

En este desafío, hay que conocer a fondo el barco, ya que en menos que canta un gallo tus restos pueden acabar esparcidos por la cubierta del velero por culpa de ese cohete que no te ha dado tiempo a esquivar. Es más que difícil...



Trucos: Munición infinita • Animación rápida • Cohetes enemigos

007: Energía enemigo 0% • Reacciones enemigo 100%

Armas: D5K Deutsche con silenciador

Truco bestial: Dispara unas cuantas ráfagas hacia el puente desde la proa del barco para asustar a los vigilantes. Deberán atravesar corriendo el velero hasta que por fin salgan a por ti. Cuando se hayan ido estos tipos puedes subir al puente y cruzar el resto de la fragata.

BUNKER 2

En esta misión recomendamos los disparos a la cabeza. Pero como utilizas el Klobb, es muy pero que muy difícil. Si no consigues dar en la cabeza, apunta al pecho.

Trucos: Todas las armas • Munición infinita

007: Energía enemigo 250% • Reacciones enemigo 100%

Armas: Klobb (prepárate)

Truco bestial: Puedes hacer añicos el cristal de las puertas y utilizarlas a modo de parapeto contra los ataques enemigos. Una forma poco honorable de ganar, pero, ¿a quién le importa?

SILO

Un desafío muy difícil, ya que debes enfrentarte a un ejército de soldados en un tiempo limitado. Esto último no debe preocuparte demasiado, ya que tienes un montón de tiempo para cumplir cada objetivo.

Trucos: Ninguno

007: Energía enemigo 0% • Daño enemigo 1000% • Reacciones enemigo 100%

Armas: PP7 con silenciador

Truco bestial: Para conseguir que Ouromov deje de dispararte debes correr hacia él. Calcula bien tu aproximación y asegúrate de matar a los vigilantes que aparecerán tarde o temprano.



TREN

Los primeros vagones son complicadillos para cualquier jugador de GoldenEye, ya que deberás enfrentarte a los tipos de las fuerzas especiales en la parte frontal del tren: prefieren utilizar ZMG en lugar de lanzacohetes.



Trucos: PP7 de oro / Todas las armas ü Munición infinita ü Cohetes enemigos
007: Energía enemigo 250% ü Reacciones enemigo 100%
Armas: PP7 de oro
Truco bestial: Dispara a Ouromov y a Xenia al final del tren para que Natalya disponga de unos segundos extra para localizar la base secreta. Ah, y recuerda que no puedes utilizar el láser con mira sobre la cubierta metálica para escapar.



TU TURNO

¿Has completado todos los desafíos? ¿Ya no sabes qué más hacer? Pues, por ejemplo, podrías enviarnos tus propias misiones, junto a un par de trucos de ayuda para superarlas. En la redacción de M64 siempre estamos encantados con vuestras ideas. Lo único que debes hacer es enviarlos a la siguiente dirección:

Misiones de GoldenEye
Magazine 64
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMO...

conseguir 11 premios alucinantes en THE LEGEND OF ZELDA

Ya has completado *Zelda*? Seguro que la mayoría sí pero, al igual que nos pasó a nosotros, lo más seguro es que no hayas podido resistir la tentación de volver a Hyrule para explorar y disfrutar del paisaje con todo el tiempo del mundo y sin tener que preocuparse por el rescate de la encantadora princesa Zelda.

La verdad es que hay muchas cosas que ver y que hacer, y por eso hemos decidido publicar esta guía que sirve para conseguir un montón de sorpresas la mar de útiles. Si quieres sacar todo el jugo posible al Mejor Juego de la Historia, lo mejor será que sigas leyendo...

1 Salud infinita





En primer lugar debes tener un bicho en una botella y acudir a cualquier agujero. A continuación, libera al bicho y vuélvelo a capturar de modo que aguantes la botella con la mano. Equipa una botella vacía en uno de los botones C y salta dentro del agujero. Mientras estés en el aire, pulsa el botón C del bicho y luego el de la botella vacía. Cuando aterrices, Link se tomará un refresco y repondrá fuerzas, aunque la botella esté vacía.

2 Armas musicales

Haz lo mismo que antes pero utiliza un arma en lugar de la botella vacía. Cuando estés en el aire, pulsa el botón del bicho y luego el botón del arma (B o botón C); cuando Link aterrice, sacará dicha arma y se la llevará a los labios a modo de ocarina. Podrás hacer que suene a partir de ahora, de modo que atrévete a tocar con un bastón deku o a sacar bellas melodías de una bomba.





3 Link estroboscópico



Activa la opción "Mantener". Cuando Link corra, no pares de martillear Z para que parezca que lo ilumina una luz estroboscópica.

4 Puntero láser





Coloca el Gancho en uno de los botones C. Mantén pulsado Z, pulsa el botón del Gancho, pulsa el botón del escudo y a continuación suelta Z. Podrás seguir avanzando con el punto rojo todavía activado.

5 Cambia las notas de la ocarina





Mientras tocas una nota con la ocarina, pulsa Z para que suene más grave o R para que suene más aguda. También puedes utilizar el joystick para doblar las notas.

6 Ahorra magia con la lente de la verdad





Si quieres utilizar la Lente de la Verdad durante mucho tiempo sin perder ni un ápice de magia, sigue estas instrucciones: en lugar de pulsar el botón C en cuestión una vez activado, martilléalo (aquí va de perlas un botón de disparo automático). Aunque los objetos invisibles sólo parpadearán en pantalla, todavía podrás verlos igual que siempre. Resulta muy útil en lugares como el Páramo Encantado o en el Fondo del Pozo.

7 Gruta secreta en el Castillo de Ganon



Si utilizas la Lente de la Verdad contra los muros que rodean la torre central de la estancia principal, darás con una gruta repleta de hadas y matorrales.

8 Congela a Navi





Ya como adulto, y en el Templo del Tiempo, lee la inscripción que aparece en pantalla y da un salto hacia atrás sobre ella. Quédate entre la Esmeralda Kokiri y el Rubí de Goron; de cara a la Esmeralda, toca la Canción de Saria y escucha lo que Navi ha de decirte. Ahora Navi se quedará parada y podrás desplazarte por todo el edificio sin que te siga a todas partes.

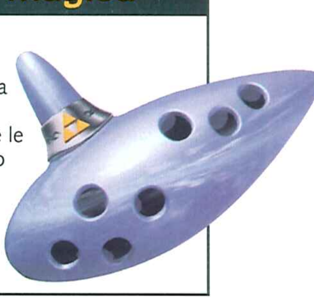
9 Cambia el color de las estatuas de un solo ojo





Coloca una bomba al lado de una de estas estatuas. Cuando explote, la piedra empezará una cuenta atrás para volver a explotar y cambiará de color y emitirá un pitido. Si golpeas la piedra con la espada cuando esté de uno de esos colores, la cuenta atrás se parará y la piedra se quedará de ese color.

10 Música mágica

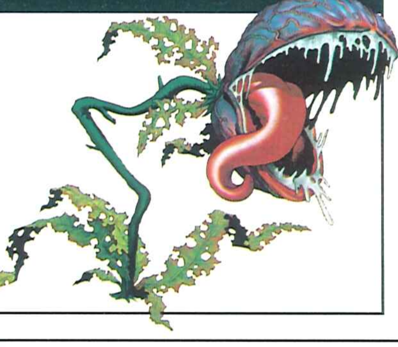


Cuando hayas completado el juego y en pantalla aparezca "The End", espera y sonará la canción que le enseñaste a Pierre (no la Canción del Espantapájaros) con instrumentos diferentes.

11 Toca la ocarina mientras haces cualquier otra cosa







En la pantalla de la pausa, selecciona una de las canciones de nota gris y pulsa A para tocarla. Mientras suena, empuja hacia arriba el stick analógico de modo que cuando acabe el selector se desplace hacia arriba. Suéltala, pulsa start para desactivar la pausa y ya lo tienes. Cuando pulses un botón C o A, la ocarina sonará. Para hacer que pare tan sólo debes sacar tu ocarina auténtica.

¡VUESTROS TRU

En Magazine 64 hemos tenido que hacer obras y subir el techo de la redacción para hacer sitio a todas vuestras cartas. ¡Pardiez!, parece que no tengáis otra cosa que hacer que jugar a Zelda y encontrarle nuevos trucos y detalles. Eso es lo que nos gusta en nuestra revista, y para corresponder de algún modo a vuestras cartas hemos decidido publicar algunos de los mejores trucos que nos habéis enviado.

Como hemos recibido tantísimas cartas, nunca podríamos ponerlas todas en nuestra revista, así que lo sentimos por aquellos que no salís en este especial. Y no os piquéis si publicamos vuestros trucos un poco abreviados: es que no hay suficiente espacio para meter las novelas que algunos nos habéis enviado.

El mejor truco es el que nos envió Juan Carlos Vinuesa, de Zaragoza. Juan Carlos encontró algo original, peculiar y un poquito raro también. Desgraciadamente, hemos perdido tu dirección, Juan Carlos, así que ponte en contacto con nosotros, porque queremos invitarte a una fiestesita que ni te imaginas. Enhorabuena a ti y muchas gracias a todos los demás. Aquí están vuestros trucos zéldicos:

El Mejor

¿Quieres ver el sol después de la medianoche?
En lugar de entrar en el mercado del castillo de Hyrule, trepa por la cadena izquierda del puente (de día, claro) y sube hasta arriba del todo. Ahora mira hacia el oeste, gírate un poquito a la izquierda y presiona Z para situar la cámara. Espera el aullido del hombre lobo, y, a la derecha de Link, verás un polígono de espacio negro. En él podrás contemplar el sol poniéndose en Hyrule. ¿No te pone la piel de gallina?
Juan Carlos Vinuesa, Zaragoza

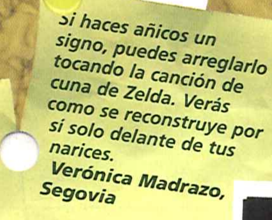
Puedes aumentar el radio de acción de las Botas Flotantes, lo que te permitirá conseguir cosas que parecían fuera de tu alcance. Para lograrlo, ejecuta un ataque rodado hacia fuera con Delante + A, da unos pasos hacia delante y haz otro ataque rodado; así avanzarás más distancia con las botas.
Marcos Quiñones, Vigo

He descubierto algo interesante sobre Link: ¡Tiene las orejas perforadas! ¿No me creéis? ¡Acercaos a él con la cámara todo lo que podáis y comprobadlo!
Andrés Gómez, Madrid

Cuando estás en la Fortaleza de Gerudo, ves que hay cráneos de animales muertos colgando de la pared. Apunta con tu arco y dispara. Conseguirás cosas como rupias, flechas y salud.
Oscar Huertas, Lloret

Si estás buceando a gran profundidad y quieres ver lo que te rodea, pulsa Z. En el modo de sonido surround consigues una acústica genial, como si realmente estuvieras debajo del agua. Quédate quieto, mirando hacia delante y empuja ligeramente el stick analógico hacia la derecha. Hace falta un poquitín de práctica, pero cuando lo controlas, la cámara da vueltas alrededor de Link hasta que llega a marearte.
Francisco Álvarez, Barcelona

Si quieres salir de una mazmorra de la que tienes el mapa y estás bastante adentrado en ella, utiliza el Viento de Farore para teletransportarte y salir. Quedarás situado justo enfrente de la entrada de la cueva, pero el portal de teletransporte seguirá estando allí. Vuelve a usar el Viento de Farore para regresar a él.
Xènia Brito, L´Escala



Si haces añicos un signo, puedes arreglarlo tocando la canción de cuna de Zelda. Verás como se reconstruye por sí solo delante de tus narices.
Verónica Madrazo, Segovia

Si ejecutas un ataque rodado a un árbol conseguirás rupias extra y a veces hasta Skultullas Doradas.
Pedro Martínez, Logroño





Cuando estás en la Fortaleza de Gerudo, ves que hay cráneos de animales muertos colgando de la pared. Apunta con tu arco y dispara. Conseguirás cosas como rupias, flechas y salud.
Oscar Huertas, Lloret



UCOS ZÉLDICOS

Si intentas batir el récord de un minuto en la carrera de Dampe, el Enterrador, debes saber que existe un atajo que te será de gran ayuda cuando llegas a la pendiente en espiral. Cuando llegues al final, lanza tu gancho hacia la antorcha de la puerta y subirás hacia arriba.
Aitor Nuñez, San Sebastián

¿Quieres utilizar la espada y el escudo de Biggoron? Es dificilillo, pero puedes conseguirlo, más o menos. Cuando empuñes la espada, presiona el botón C, que está asignado al gancho, por ejemplo, y dale a R para conseguir el escudo (a lo mejor tienes que darle al botón C dos veces seguidas.)
Andrés Lezcano, Madrid

Haz un ataque con salto sobre una Piedra Chismosa con un bastón Deku. Cuando el bastón Deku se rompa, una de las mitades quedará en tu mano. Esta mitad es totalmente irrompible y el doble de fuerte que la espada Koriki.
Borja Fernández, A Coruña

Cuando estés en el Bosque Perdido, ve hacia la derecha, luego a la izquierda, después a la derecha, a la izquierda de nuevo y a la izquierda otra vez. Llegarás a un claro con un árbol. Tira hacia la izquierda y caerás en un agujero que hay escondido debajo de la hierba. Si eres Link niño y agarras una máscara de Happy Mask Shop, la Maleza Deku que hay allí te dará un premio (uno distinto por cada máscara).
Rubén Torres, Almería

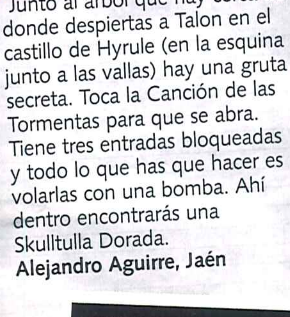
He descubierto las siguientes cosas en Zelda: de adulto, cuando estés pescando, apunta hacia la derecha y podrás birlarle el sombrero al colega. Cuando algo pique, aprieta R y lo sacarás.
Malon adulta lleva un broche de Bowser. Toca una mariposa con un Bastón Deku y... ¡el broche se convertirá en un hada!
Javier López, Gandía

Si pones una bomba enfrente de las lápidas que indican el tiempo, volarán como un cohete. Como Link adulto, con el Martillo Megatón, puedes hacerlas todas polvo.
Raúl Castro, Valencia

Ve a una fuente de las hadas. Lanza una botella a una de ellas, pero antes de recogerla, dale al start y cambia el botón C asignado a la botella por un ítem sin valor, como el resguardo de la espada de Biggoron. En la pantalla de equipamiento debería cambiarse el resguardo u otro ítem por una botella, consiguiendo así que llegues a cinco botellas. Esto puede hacerse con cualquier ítem.
Pascual Marín, Zaragoza

¿Quieres entrar en la Fortaleza de Gerudo como Link niño? Es inútil y prácticamente imposible, pero... Primero transpórtate hacia el Coloso del Desierto de niño y entra en el Yermo Encantado. Crúzalo (es casi imposible) y busca la zona del río de arena que es ligeramente más estrecha. Hecho esto ¡voilà! Ya lo has conseguido. Ahora viene cuando te pillan.
Javier Murillo, Puigcerdá

Ve a Kakariko Village como cualquiera de los dos Links. Al entrar verás que hay un árbol en el medio. Camina unos diez pasos por detrás del árbol y llegarás a un área abierta de la aldea (si tienes la Piedra de la Agonía, podrás oír su estruendo). Coloca allí una bomba y vete hacia atrás; la bomba dejará un cráter en el suelo. Mata a las dos momias con la Canción del Sol y con tu espada y verás cómo aparecerá un cofre del tesoro, con una Rupia de Oro en su interior.
Susana Busquets, Sabadell



Junto al árbol que hay cerca de donde despiertas a Talon en el castillo de Hyrule (en la esquina junto a las vallas) hay una gruta secreta. Toca la Canción de las Tormentas para que se abra. Tiene tres entradas bloqueadas y todo lo que has que hacer es volarlas con una bomba. Ahí dentro encontrarás una Skulltulla Dorada.
Alejandro Aguirre, Jaén



En el mercado de Hyrule hay un juego de cofres mágicos al que puedes jugar de noche, cerca de la callejuela de atrás. Utiliza la Lente de la Verdad para hacer una pequeña trampa y mira lo que hay dentro de cada cofre.
Gorka Atiegui, Barakaldo

VUESTROS MOMENTOS FAVORITOS DE ZELDA

Zelda rebosa momentos brillantes. Desde los enormes y fantásticos jefes –¡ese Morpha!– hasta las puestas de sol, pasando por todos los subjuegos. Hay para todos los gustos. Aquí están las experiencias zéldicas más gratificantes, según hemos descubierto en vuestras cartas.

Soy muy aficionado a la pesca y ya he perdido la cuenta de las horas que he pasado tirando la caña al pequeño estanque del juego. ¿Sabéis qué? Creo que con el Rumble Pak los diseñadores de Nintendo han conseguido crear la sensación de tener un pez tirando del otro extremo de tu caña.
Àlex Berger, Tarragona



Parece que la pesca en el lago Hylia os ha gustado a todos.

Mi momento favorito de Zelda es (junto con la escena final) aquel en que ganas a Twinrova en el Templo del Espíritu y las dos brujas empiezan a discutirse. Es para partirse de risa.
Alfonso "Derby" Linares, Málaga



Las secuencias de vídeo son impresionantes. Estamos de acuerdo.

Una de las cosas que más me gustan es la amistad entre Link y Sheik. Sobre todo cuando se encuentran en el Templo del Fuego. Lo que Sheik dice es tan ...profundo.



Viajar a través del tiempo. El argumento, como la vida, da muchas vueltas.

Miquel Illescas, La Seu d´Urgell

¿Cuál es mi trozo favorito de Zelda? Podría resumirlo en una palabra: TODO, pero aun así me quedaría corto. Zelda es tan increíblemente genial que me pasaría la vida entera jugando.
Pablo Orozco, Tenerife

Al terminar Zelda me di cuenta de que las secuencias de vídeo eran una pasada.

El dire vive en una casa igualita a esta. Se la construyó él solito; para que luego digan que no es "apañao".





No es solamente el mejor juego del mundo. También es el más bonito.

Encajaban perfectamente con el tipo de juego. No puede haber nada mejor.
Osman Expósito, Tortosa

Lo mejor es (esperad, que tomo aliento) el paisaje, todas las secuencias de vídeo, cuando tienes que llevarle la seta medio podrida a la vieja hechicera de Kakariko Village, cabalgar sobre Epona, jugar al escondite con los guardias del castillo de Hyrule y... ¡Bueno, el juego entero! Menos mal que me lo pedí por reyes. Es la felicidad en un cartucho.
Cristóbal Asensi, Palma de Mallorca



Epona: oficialmente, la mejor yegua de toda la historia de los videojuegos.



Más secuencias de vídeo impresionantes. ¿Existe otro juego tan completo?

Para mí, lo mejor de Zelda es la música. Mi melodía favorita es la que suena cuando estás en el valle de Gerudo. Una delicia.
Cristina Pastor, Madrid

Supongo que lo que más me gusta de Zelda son los gráficos. El mejor momento es el de la iglesia (el Templo del Tiempo), cuando



Un gigante rechoncho riéndose al más puro estilo gigante rechoncho.

eres Link adulto. Qué bien queda la Montaña de la Muerte allí, al fondo del paisaje. ¡Es tremendo!
Abel Suárez, Santa Coloma

Las secuencias de vídeo y la manera en que contribuyen a la línea épica que sigue la narrativa del juego. En especial, me gusta aquella en que, justo después de que hayas conseguido las tres piedras, Ganondorf persigue a Zelda a caballo y se encuentra cara a cara con Link. El primer plano de Link tan joven, tan niño, te quita el aliento (como casi todos los otros detalles del juego.)
Sonia Villalba, Parla

La marcha de Link del Bosque Koriri es Star Wars total. Cuando Saria dice desesperada aquello de "eres nuestra única esperanza", me suena a princesa Leia, y el sitio donde tiene lugar tan entrañable escena me recuerda a cuando Leia y Luke descubren que son hermanos en El Retorno del Jedi. Si tuviera que elegir un único momento me quedaría con este: Galopas con Epona hacia la parte de atrás del Rancho Lon Lon y pegas ese salto tan impresionante... Para mí, eso es la libertad.
Alberto Cifuentes, Lanzarote

Lo mejor de Zelda es esa triste secuencia en la que el Árbol Deku muere. Cuando lo vi por primera vez me pilló por sorpresa. Estaba esperando que me diera permiso para salir del bosque. Me emocioné tanto que hasta levanté a mi papá y a mi mamá de la cama para que vieran la escena una y otra vez.
Lucas Miranda, Cádiz

Los subjuegos, sin duda. No son sólo divertidísimos, sino que además puedes organizar competiciones con tus amigos, como por ejemplo echarle una carrera a Dampe, el enterrador. Toda mi familia



¡Hay tantos detalles ocultos! Como aquí, en el bosque. ¡Mira!

(abueletes incluidos) participó en un concurso de pesca en el estanque.
Óscar Barrachina, Madrid

La primera vez que montas a Epona y derrotas al indeseable de Ingo. Saltar la valla de la parte de atrás del Rancho Lon Lon, quedándote con Epona tiene que ser uno de los mejores momentos de la historia de los videouegos.
Romàn Sunyol, Barcelona

Es fantástico cuando eres capaz de resolver un problema o de enfrentarte a un jefe, es decir, cuando logras cosas que te han frustrado durante un tiempo. El alivio que sientes al ver que has superado una de



¡Oh, Dios mío, qué dramático! Como un culebrón, pero con clase.

esas barreras usando tus conocimientos es indescriptible.
Jorge Vidal, Castellón

Link adulto se hace con Epona, vuelve al Rancho después de haber despertado a Talon (en Kakariko Village, con el cuco), habla con Malon y finaliza la carrera de obstáculos en menos de 50 segundos, para volver luego a su casa-árbol y encontrar "el mejor regalo de todos". ¡Bestial!
César Marí, Ibiza

Lo que más me gusta es cuando tocas la canción de Saria para el rey de los Gorons (Durania) y el tío empieza a bailar. ¡Es para morirse de risa!
Mateo, León

A pescar otra vez. ¿Pican?

La manera como se desarrolla la historia a lo largo de siete años. Durante un minuto correteas por un mercado medieval y después de una visita al Templo del Tiempo vas a parar a una zona desértica y yerma que recuerda a Resident Evil.
Esteban Santomé, Toledo

Mi trozo favorito de Zelda tiene que ser... vamos a ver... las secuencias de vídeo de presentación de los jefes. Incluso me emocionan más que los jefes mismos. Probablemente, la mejor secuencia de todas sea la de Morpha, persiguiendo a Link por el agua en primera persona. Es... ¡uuuufff! Todavía siento escalofríos en la espalda.
Xabier Elastegui, Irún



Caballos, flechas, puestas de sol... Zelda lo tiene todo y más.

Aquí tenéis mis diez partes predilectas de Zelda (no están por orden de preferencia): 1) Disparar con el arco mientras montas a caballo. 2) El grupito de ranas que atrapa bichos. 3) La expresión en la cara de Saria cuando te vas del Bosque Koriki. 4) La secuencia en la que ves a Zelda por primera vez. 5) El detalle de la cara de la bruja de la tienda de pociones cuando utilizas la perspectiva en primera persona. 6) La catarata en el Dominio de Zora. 7)La sensación de alivio cuando Ganon la palma justo cuando estoy a punto de quedarme sin poderes mágicos y puedo disfrutar de la escena final (que es mi momento favorito número 8. 9) Pisar la plaza del mercado después de haber viajado por el tiempo por primera vez (¡Dios mio!) 10) Malon cantando en el Rancho Lon Lon .
César Martínez, Alicante.

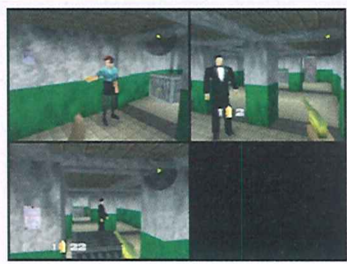
DIEZ DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

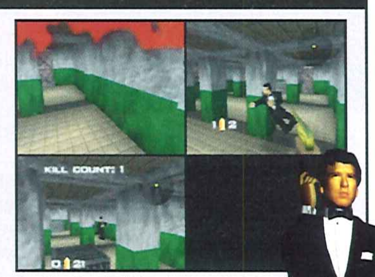
GAME ON

Has encontrado todas las Skulltulas, recogido cuantas estrellas había y batido el récord en cada vuelta rápida. ¿Cómo sacarle más jugo a tus viejos cartuchos?

Podrías probar lo que a continuación te proponemos. Puesto que los juegos para la N64 suelen ser el software de mejor diseño, siempre cabe la posibilidad de hacer las mismas cosas pero de manera diferente. Al igual que hicimos el mes pasado en esta misma sección, te contamos diez trucos, «defectillos» o «peculiaridades» del juego, así como desafíos de primera para que puedas sacar mejor partido a tu colección de juegos.

GoldenEye *A tortazo limpio*





Una bofetada normal y corriente resulta bastante deficiente como arma, pero puedes hacerla más temible si te atreves a cambiar las reglas de juego. Selecciona: Tres jugadores, Licencia para matar, Golden Gun, Archives, Diez minutos. Tus dos contrincantes deberán robar una Golden Gun cada uno -ésta es la única arma que podrán emplear- mientras que tú te habrás de contentar con las bofetadas. El hecho de que la Golden Gun cueste de recargar iguala un poco las cosas en este enfrentamiento de dos contra uno, pero ¡no te creas!, porque una sola bofetada puede incluso resultar mortal. Resta el número de veces que te han matado del total de tus víctimas.

VÍCTIMAS 5   3  2

Super Mario 64 *Super Saltarín*





¿Te crees muy bueno en los saltos largos? Pues nada, ve a la Fortaleza de Whomp (Whomp's Fortress) y selecciona la primera estrella. Sube hasta lo más alto y colócate de cara al whomp gigantudo que hay allí. Pero no lo mates, porque lo necesitas vivo para que la cosa tenga un poco más de intríngulis. Como el viejo whomp anda persiguiéndote, salta de la plataforma lo más lejos posible e intenta alcanzar uno de los dos objetivos. El primero, la plataforma verde, está tirado. El segundo, el mástil alto, es más difícil, pero puedes emplear la cámara de Mario. Si utilizas la cámara de Latiku podrás conseguir una medalla de oro.

OBJETIVO Mástil (Cámara de Latiku)   Mástil (Cámara de Mario)  Plataforma verde

Zelda *Zelda Cazabichos*





¿Te acuerdas de la parte en que, al derramar una botella con bichos, éstos se reproducen? Pues de algo tan peculiar surge un juego. Lo primero de todo, consigue dos botellas y recoge algunos bichos. Después, dirígete al Templo del Tiempo y quédate en el área en relieve que rodea la espada. Vacía una de las botellas, luego corre al otro lado y vacía la segunda botella. El objetivo es correr en círculos alrededor de la espada y mantener tu colección de bichos vivos durante todas las vueltas que te sea posible, eso después de haberlos recogido y tirado al suelo otra vez.

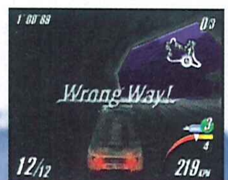
VUELTAS 10  6  4

Rakuga Kids *Tachán... Magia*

El *beat 'em up* al estilo dibujos animados de Konami no alcanzó un lugar privilegiado en la lista de los más vendidos; sin embargo, es un buen juego que bien se merece el 80% que le otorgamos en el pasado número 14. Para aquellos de vosotros que lo comprasteis, os proponemos el siguiente desafío. Con el tiempo y nivel de dificultad fijados por defecto, intenta vencer a un rival de la CPU haciendo uso de cuantos movimientos mágicos tengas conocimiento. Los combos aumentan tu medidor de magia muy rápidamente, pero también reducen la barra de energía de tu rival, así que el truco está en hacer muchos ataques aéreos rápidos para subir tu medidor.

MOVIMIENTOS MÁGICOS 8    6  4

Top Gear Overdrive ¡Pa chulo yo!



Si has jugado alguna vez con *Top Gear Overdrive* sabrás perfectamente que en este juego los choques tienen consecuencias imprevistas. Unas veces, embestirás otro coche sin que eso afecte lo más mínimo a tu velocidad. Otras veces, en cambio, rozarás la valla de seguridad del circuito y el coche quedará envuelto en una gran bola de fuego. Para divertirte, explota esta «peculiaridad» y vacila a los coches de la CPU. Selecciona el circuito nocturno de Sandy Beach, sitúa el coche al revés e intenta completar tres vueltas circulando a tope y marcha atrás; procura abrasarte lo menos posible.

BOLAS DE FUEGO  0  4  8

F1 World Grand Prix ¡Rueda va!

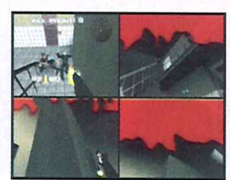
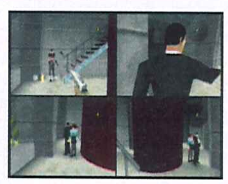




A juzgar por vuestras cartas, uno de vuestros pasatiempos favoritos es «desmontar las ruedas» a vuestro coche de Fórmula Uno. Sin embargo, como parecía que algunos de vosotros teníais algún problemilla con las cuatro ruedas a la vez, llegamos a la conclusión de que el mejor método para garantizar el extravío de ruedas sería unirnos a vuestros esfuerzos. Efectivamente, hemos comprobado que la mejor técnica consiste en utilizar el coche dorado, meter la primera y conducirlo así, con lo que en un tramo de recta largo el coche se embala que es un contento. Después, lo imprescindible será un cacho muro, un impacto frontal, y un poco de suerte.

RUEDAS  4  3  2

GoldenEye A tortazo limpio 2

Basada en la típica bofetada, te proponemos una confrontación algo más fácil. Has de utilizar el consabido decorado de Licencia para matar una vez más, aunque en este caso tres jugadores se valdrán de bofetadas y tú de un arma. Escoge entre automáticas o revólveres, dependiendo de lo seguro que te sientas, y acude a la instalación. Estar atrapado entre el sonido de tres «abofeteadores» a la vez puede resultar una experiencia aterradora, pero la clave del éxito está en un pulso firme y un blanco seguro. No malgastes la munición, pues un «abofeteador» furtivo podría colarse y retorcerte el pescuezo.

VÍCTIMAS  8  6  4  

Pilotwings Puntuación de altura





Conseguir todas las medallas de oro en *Pilotwings* es endiabladamente difícil. Siempre aparece alguna tarea por ahí con pinta de imposible que te deja a las puertas del oro y arruina tu subida a lo más alto del podio. Se pueden obtener 21 medallas, y la puntuación total máxima es de 3600. Nosotros hemos conseguido 3528 puntos, que es la puntuación en la que hemos situado el podio para la plata. ¿Puedes superarnos?

 3600  3528 3400

Lylat Wars Starwalf de imitación

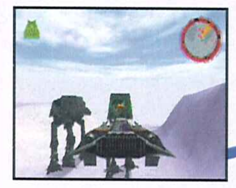


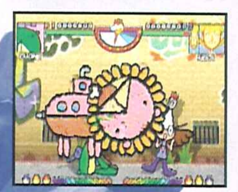


Al final del nivel de prácticas, deberás enfrentarte a toda una legión de naves endebles en el modo de alcance total. No representan un gran desafío, pero si eliminas a bastantes (unas 50 o así) podrás optar a una batalla aérea contra enemigos más fuertes, inspirados en el temible equipo de StarWolf. Nada más ver aparecer en tu radar la silueta oscura, acaba con ella. Elimina a cinco de las naves tan deprisa como te sea posible y cronometra tu acción. Para el oro son tres minutos, un tiempo ajustado aunque no imposible.

TIEMPO (MINUTOS)  3  4  5

Rogue Squadron Disparar a los AT-AT





Casi imposible. En la Batalla de Hoth del nivel de bonus, llega hasta la última etapa, en la que los AT-AT y los AT-ST atacan el generador de energía: has de derribar los AT-AT sin utilizar el arpón del cable de remolque. O lo que es lo mismo, has de dispararles, por lo que habrás de invertir un buen par de minutos de fuego combinado en cada uno. ¡Buf! Para que te resulte un poco más apetecible, se han mezclado los AT-ST y AT-AT más débiles, con lo que acertar los blancos es más fácil. Aun así, éste es uno de los desafíos más difíciles de todos cuantos te hayamos propuesto. ¿Crees que estarás a la altura? Más te vale...

BLANCOS  2 AT-AT  1 AT-AT, 2 AT-ST  1 AT-AT

COMO...

PULVERIZAR CINCO CLÁSICOS PARA N64

Trucos y consejos para las nuevas gangas de Nintendo.

Suponemos que a estas alturas todo el mundo sabe ya que hay una nueva gama de juegos para N64 de gran calidad a mitad de precio y que se llama Player's Choice. Recordemos ahora algunos de los mejores trucos para cinco títulos fantásticos incluidos en esta serie: F1 World Grand Prix, Mario Kart 64, Lylat Wars, Wave Race 64 y Snowboard Kids. ¡A disfrutar!



F1 World Grand Prix

64 STAR GAME

LO QUE DIJIMOS



Una pasada. La N64 tiene finalmente el juego de carreras que merece.

VEREDICTO

Hasta que llegue su secuela, *F1 WGP* seguirá siendo el primer juego automovilístico de Nintendo.



Circuito de extra bonus Hawai



Selecciona el modo de exhibición y cambia Williams por "Vacaciones". Ahora puedes acceder al excelente circuito de Hawai.

Piloto de oro



Selecciona el modo de exhibición y cambia Williams por "Pyrite". El piloto de oro aparecerá en la pantalla de selección de conductor bajo los modos de exhibición, contra el crono y dos jugadores.

Piloto de plata



Selecciona el modo de exhibición y cambia Williams por "Chrome". El piloto de plata aparecerá en la pantalla de selección de piloto bajo los modos de exhibición, contra el crono y dos jugadores.



Modo F-Zero X



Elige al piloto de oro o al de plata en el nivel novato y la transmisión manual; mantén el bólido con la primera marcha. Podrás conseguir velocidades de hasta 1.300 km./h. ¡Una auténtica locura!

Combustible ilimitado



Selecciona el modo Grand Prix y entra en la pantalla del paddock. Coloca el nivel de gasolina tan bajo como puedas y verás cómo consigues combustible infinito.

Mario Kart 64



LO QUE DIJIMOS



«Su durabilidad es eterna. Es entretenido a más no poder, sobre todo si puedes conectar cuatro mandos.»

VEREDICTO

Sin lugar a dudas, se trata del mejor juego para varios jugadores de todos los tiempos, y de uno de los mejores en el modo contra el crono.



Pilotos fantasma del circuito

En el juego hay tres fantasmas de circuito: bate los tiempos que te indicamos para competir con ellos en el modo contra el crono:

Circuito	Tiempo
Mario Raceway	1'30"00
Luigi Raceway	1'52"00
Royal Raceway	2'40"00

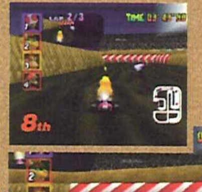


Turbo secreto en las curvas



Cuando derrapes en una curva (mantén pulsado R), pulsa en la dirección del giro con ela stickpalanca analógicoa. A continuación, desplaza ela stick palanca en la dirección contraria y el humo que sale de los neumáticos se volverá de color amarillo. Repite la acción y pasará a ser rojo; suelta R y conseguirás un miniturbo. Debes llevar a cabo este movimiento de forma rápida y firme.

Recuperación tras piel de banana



Cuando pasas sobre una piel de banana, pisa de inmediato el freno; tu personaje silbará y continuará sin perder el control.

Salida turbo



Pulsa A para acelerar entre la segunda y la tercera luz si quieres conseguir una salida turbo echando llamas por el tubo de escape. Es genial.

Reinicio rápido

Tras salirte de una carrera (pongamos, por ejemplo, tras caer en el río en Royal Raceway), pulsa A con rapidez y saldrás a toda pastilla cuando Lakitu se decida a liberarte.



Snowboard Kids

Todas las tablas, circuitos y personajes



Pulsa Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, C-Aabajo, C-aArriba, L, R, Z, Izquierda, C-dDerecha, Arriba, B, Derecha, C-iIzquierda, Start en la pantalla de salida. Nancy reirá para confirmar que la entrada del código es correcta.

Circuito Silver Mountain



Gana una copa de oro en el circuito extra Quicksand Valley.

Circuito Quicksand Valley

Gana el oro en las primeras seis carreras. Podrás acceder a una tabla nueva y al circuito del desierto de Quicksand Valley.

Circuito Ninja Land

Gana un oro en el circuito extra Silver Mountain.



Juega con Sinobin

Gana un oro en la carrera extra Ninja Land.



LO QUE DIJIMOS



Mario Kart sobre hielo. Técnicamente flojito, pero aun así, diversión a tope.

VEREDICTO

La secuela estará mejor, pero el Snowboard Kids original sigue siendo toda una experiencia.



Lylat Wars



LO QUE DIJIMOS



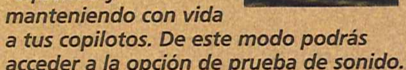
Tiene todo lo que te gustaría ver en una película, pero es un juego. Genial.

VEREDICTO

Uno de los grandes acontecimientos en N64 y el mejor *shoot 'em up* que existe. Eso sí, a este precio no esperes que el rumble pak venga incluido.

91%

Modo experto



Gana medallas en los 15 niveles al conseguir el número de aciertos requerido y manteniendo con vida a tus copilotos. De este modo podrás acceder a la opción de prueba de sonido.

Level	Minimum hits
Aquas	150
Area 6	300
Corneria	150
Fortuna	50
Katina	150
Macbeth	150
Meteo	200
Sector X	150
Sector Y	150
Sector Z	100
Solar	100
Titania	150
Venom	200
Bolse	150
Zoness	250

Landmaster



Gana una medalla en el circuito Venom en el modo normal para poder utilizar el tanque Landmaster en el modo para varios jugadores.

Pantalla de títulos alternativa

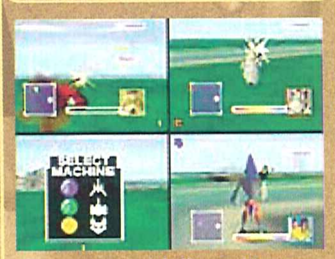
Consigue las 30 medallas del juego. (15 en el modo normal y 15 en el modo experto.)

Pantallas escondidas

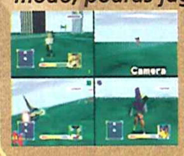


Completa el juego en el modo experto utilizando cualquier ruta hacia Venom. Eespera hasta que acaben los créditos. Dependiendo de la ruta que hayas tomado, aparecerán dos pantallas diferentes.

Juega a pie



Gana una medalla en Venom en el modo experto. De este modo, podrás jugar con Falco, Fox, Peppy o Slippy a pie en el modo Vs.



Recarga Sector Z

En el Sector Z, entra en la escotilla superior trasera de Great Fox, sobre el motor central. Saldrás al lado de la escotilla inferior delantera recargado por completo. Además, las alas que estuvieran dañadas se habrán reparado al instante.





Wave Race 64

LO QUE DIJIMOS



Wave Race corre paralelo a *Super Mario 64* en cuanto a genialidad.

VEREDICTO

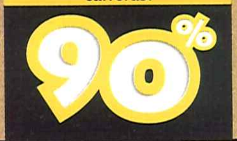
El hecho de que no se haya retocado hasta ahora lo convierte en un juego todavía más impresionante. Una adquisición esencial para todos los fans de las carreras.

90%

Salida rápida



Mantén pulsado el acelerador justo antes del grito de salida. Si lo calculas bien, deberías conseguir una salida a tope de potencia.



Selección de color



Destaca un personaje y mantén pulsado Arriba en el stickla palanca analógicoa mientras seleccionas un jet ski para elegir entre dos esquemas de color diferentes.

Paseo en delfín



Selecciona el modo piruetas y el escenario Dolphin Park. Pasa por todos los aros y ejecuta las piruetas siguientes:

***Vertical:** (pisa el gas, Abajo y Arriba)*
***Giro:** (pisa el gas y gira elal stickpalanca analógicoa en el sentido de las agujas del reloj)*
***De pie:** (pisa el gas, gira ela stick palanca analógicoa en el sentido contrario al de las agujas del reloj) y Voltereta (mantén pulsado Abajo)*
***Rueda a la izquierda:** (salta de una rampa, pulsa Derecha y mantén pulsado Izquierda)*

Siéntate y cuéntame qué te pasa. Soy el Dr. Vainilla y voy a aliviar tu sufrimiento.

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla:

Estoy hasta el gorro de *Mario Party*. ¿Cómo me lo monto para que las Gameballs aparezcan en las tiendas? ¿Cuántas veces has de hacer girar el stick analógico en el subjuego de Mecha Fly Guy?

Ismael Castro, Ciudad Real

El Dr. Vainilla se rasca la barbilla pensativo y luego anota en la receta:

Bueno, prueba con este tratamiento. Las Gameballs son un ítem especial que se puede comprar en la tienda después de recoger 300 monedas. Una vez las hayas comprado, podrás jugar unos minijuegos que se crean al azar en la Casa de los Minijuegos. En cuanto al otro problema, el objetivo del minijuego en Mecha Fly Guy es precisamente hacer girar el control analógico todas las veces que puedas. Cuantas más vueltas le des, más lejos Fly Guy volará. Ahora bien, hay estudios que indican -aunque no son del todo fiables- que el esfuerzo asociado al stick analógico lleva consigo una recompensa. ¿De acuerdo?

Dr. Vainilla:

No sé cómo seleccionar Gold Man en 1080°. Creo que lo tengo pero que no sé jugar con él. Por favor, ayúdeme.

Miguel Ortiz, Valladolid.

Jugueteando con el estetoscopio, el Dr. Vainilla reclina la espalda en su silla giratoria:



Vamos a ver, éste puede ser un caso complicado. Antes de jugar con Gold Man, deberás jugar con Ice Man. Para competir como Ice Man, has de vencer en el modo de carrera Expert Match. Después, seleccionar Akari Hayami y mantener pulsado C-izquierda mientras pulsas A para confirmar.
Una vez hayas conseguido a Ice Man, has de finalizar el modo Expert jugando con él. Después, seleccionar Kensuke Kimachi, presionar C-arriba y pulsar A en su pantalla de estadísticas. Sencillo, ¿no? Espero que la solución haga su efecto.

Dr. Vainilla,

Estoy jugando con *Mission: Impossible*, pero me he quedado atascada en el nivel Rooftop Escape. Al principio, salto por encima de la verja y subo las cajas; pero, después, cuando salto abajo, caigo y me pillan los guardias. ¿Cómo consigo que los guardias no me vean?

Lourdes Doménech, Barcelona

El recuerdo doloroso de esta pesadilla hace palidecer al eminente Dr. Vainilla:

Misión Imposible, *un nombre muy apropiado para este juego. Pero, tranquila, no desesperes; te será fácil, una vez sepas lo que has de hacer. Al empezar el nivel, gira a la izquierda y salta la verja, pero en vez de subir las cajas, déjate caer y aterriza delante de ellas. Es un atajo que te ayudará a evitar esos guardias tan latosos..... ¿Te sientes más aliviada ahora?*

Dr. Vainilla:

Me siento muy mal porque no consigo nunca terminar *Mario Raceway* en menos de 1'20".

Luis Ponce, Valencia.

La mirada nostálgica del Dr. Vainilla se refleja en el cristal de la ventana: *Bueno, eso me desconcierta. Hay un atajo fantástico; lo que me extraña es que no hayas oído hablar de él. Aunque, eso sí, es difícil y necesitarás mucha práctica. En la curva que viene antes de la del champiñón gigante,*



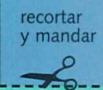
haz un giro brusco a la izquierda para subir la cuesta de hierba, y antes de llegar a lo alto gira en redondo. Utiliza un champiñón, y salta (por medio de la R) cuando llegues al borde de la pista. Deberías (aunque es muy difícil) pasar el muro por la derecha del cruce, e ir a parar justo detrás del tubo verde grande. Pero si saltas por la izquierda puedes recortar la curva junto al champiñón, que aunque no es un atajo mejor sí es más fácil. Ahí está el remedio.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

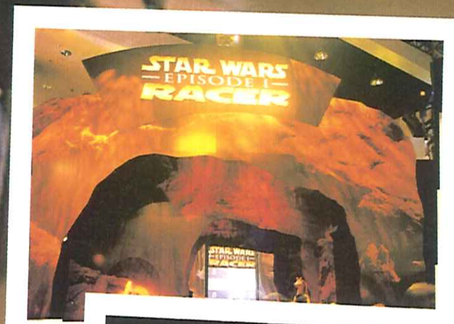
....

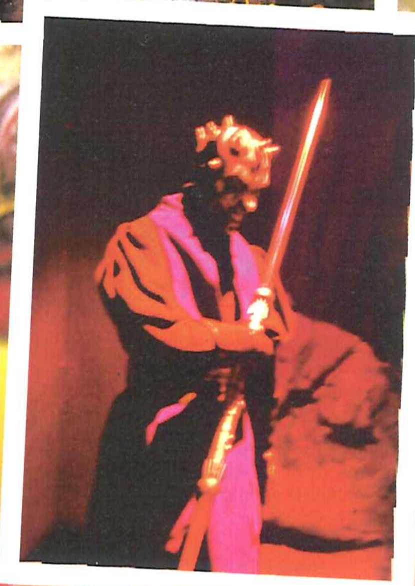
....

.... Código Postal ....

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

CARTA DESDE AMÉRICA





El stand de Star Wars *estaba infestado de personajes de La Amenaza Fantasma de tamaño real, como el Darth Maul aquí presente. ¿A que da miedo?*

E3: Interrogatorio Especial

El salón de juegos más importante del planeta congrega a la mayoría de los pesos pesados del negocio. Afortunadamente, nosotros estábamos allí, preparados para hacernos con todas las novedades sobre los mejores juegos de la N64.

Cuéntanos algo de...
Turok: Rage Wars

David Dienstbier • Director Creativo • Turok: Rage Wars

¿De dónde salió la idea de crear *Rage Wars*? Mientras desarrollábamos el modo multijugador para *Turok 2*, nos lo estábamos pasando tan bien jugando al pilla pilla entre nosotros y cosas por el estilo que pensé: "¿por qué no crear un juego multijugador para la N64?", y lancé la idea en una reunión. Los demás estuvieron de acuerdo conmigo en que era una propuesta interesante, y así nació el proyecto, mientras terminábamos *Turok 2*.

¿Cúal fue el primer paso? Nos preguntamos qué era lo que fallaba en el modo multijugador de *Turok 2*. Estábamos muy satisfechos con él, pero siempre hay algo que mejorar. Si al terminar un proyecto no tienes una lista de cosas en las que tendrías que trabajar más a fondo, entonces es que no prestas a tu trabajo toda la atención que deberías.

Entonces, ¿en qué se diferencia de *Turok 2*? *Rage Wars* es otra cosa. No hemos vuelto a utilizar ni uno de los personajes o de los escenarios ni los modelos de armas. Toda la geometría de los mundos es mucho más detallada, las formas, los ángulos y todos estos elementos son mucho más interesantes. Los mapas también son más interesantes que los de *Turok 2*. Ahora mismo, el juego tiene entre 36 y 40 niveles, con lo que va a haber una buena cantidad de mapas. Obviamente, no podemos lanzar un juego que sea únicamente un multijugador, tiene que haber algo para quien juegue solo, por eso le hemos añadido inteligencia artificial, lo que permitirá al jugador solitario luchar contra tres oponentes ficticios. Además, hemos creado un argumento básico, centrado en las partidas de tipo *deathmatch*.

¿Significa esto que no hay modo individual? Bueno, de hecho sí que lo hay. En el modo individual la historia se beneficia de todo el material multijugador, ya que descubres nuevos personajes que pueden ser utilizados en las partidas multijugador. Si en la tercera misión eres Joshua Fireseed, puedes utilizar a Adon, el cual te abrirá otras posibilidades. El juego contiene 18 personajes con los que puedes jugar, y para poder utilizar algunos de ellos deberás activarlos primero.

¿Existirá un modo "crea un jugador"? Todavía lo estamos pensado. Antes de llegar a esto, hay que terminar los aspectos fundamentales del juego, pero si no lo incluimos en este título, otros proyectos que todavía no hemos anunciado aprovecharán el concepto. Quizás también nos quedemos con la idea del Game Boy pak de Rare .

¿Hay armas nuevas? Tenemos seis armas completamente nuevas, y debido a la demanda popular, hemos recuperado la Mini Gun de *Turok 2*. Te hablaré de una de las nuevas, para darte un ejemplo. Uno de los chicos del equipo, un auténtico forofo de los *deathmatch* para PC, aportó la idea de los cohetes magnéticos. Puedes poner una especie de imanes sobre las paredes o sobre tus enemigos y al disparar el cohete, verás como es atraído por ellos. Imagínate un tipo con imanes de éstos que te persigue, pero tú tienes los cohetes y en cualquier momento puedes accionarlos, con lo que el tío, cuando se da cuenta de que lleva los imanes encima, no parará de saltar y corretear por todas partes para evitar que le alcances. También hemos creado repulsores. Si tienes suerte, pueden librarte de una buena haciendo que el ataque de los cohetes rebote.



△ ¡Ah, Turok 2, qué gran juego! Esperemos que Rage Wars sea igual de cañero y el doble de divertido.



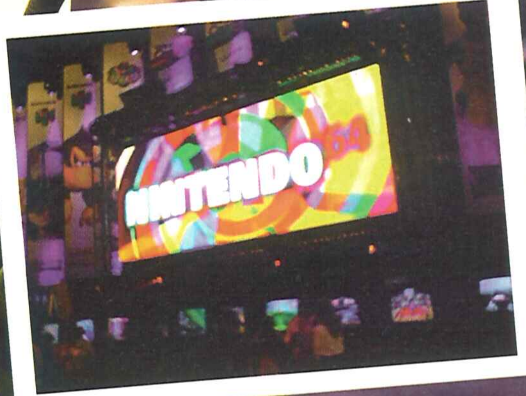
△ El retaco feo éste, también conocido como Watto, revoloteaba por encima de las cabezas de los visitantes.



△ Jar-Jar Binks. ¿Será un incordio en la nueva película de Star Wars?



▽ Los de Nintendo pasaban su video en esta pantalla gigante.



GO! GO!



Cuéntanos algo de... Hybrid Heaven

Yasuo Daikai • Director • Hybrid Heaven

¿En qué medida es importante el argumento? El argumento es increíblemente importante. Buscamos una buena trama que pudiera transmitir la sensación de estar en el cine. Queríamos hacer que este juego fuera como una película, por eso hay altas dosis de suspense desde el primer momento, y después hemos incluido otros elementos terroríficos para mantener al que juega –y al que mira– cautivados con el argumento. A medida que te vas acercando al final, vas encontrando muchas sorpresas y misterios, y al resolver algunos, estás creando misterios nuevos. Te metes dentro del juego. Le he dado muchas vueltas al argumento porque está claro que hay un tanto por ciento elevado de jugadores que leen mucho o que van a menudo al cine. Tuve que tener mucho cuidado al desarrollarlo, fue algo bastante difícil.

Vale. Entonces... ¿quién es el bueno, Diaz o Slader? Bueno, te puedo dar una pista si te digo que Diaz es un impostor y que Slader es real. Pero esto tiene más significados y me temo que tendrás que echar unas partidas para averiguarlo.

¿Cuánto tiempo os ha llevado este proyecto? Desde el principio de todo, unos tres años. El motor de 3D –y especialmente el sistema de combates– se ha llevado la mayor parte del tiempo. Lo hemos hecho todo lo bien que hemos sabido. Nos habíamos planteado crear un sistema de batallas a lo RPG, pero como el juego es en 3D, necesitábamos elementos de lucha 3D. Lucha de verdad, no sólo patadas y puñetazos, también hay que pensar. Queríamos que esto formase parte del sistema de combates, con lo que en el momento de la acción debes moverte y enfrentarte a tu enemigo, y cuando llega la hora de pensar, debes tener claro qué debes hacer para realizar tus movimientos. Así que, hemos creado un nuevo sistema de combate RPG. En las partidas multijugadores, cuando juegas con el modo story, puedes hacer que tu personaje "crezca" gracias al sistema de combate y esto variará según el jugador. Puedes guardar ese personaje, que es único, sólo para ti, en el controller pak y retar a un amiguete después.

¿Cuánto tiempo llevará terminar el juego? La primera vez, unas 25 horas como mínimo y muy probablemente algo más. Si conocieras todo el argumento, y fueras al grano, en plan directo, sólo necesitarías unas 5 horas, saltándote todos los mensajes y las escenas de vídeo. Pero eso no hay que hacerlo, claro.

¿Y cómo habéis utilizado el Expansion pak? Básicamente, lo hemos utilizado para resaltar la resolución de los gráficos, con lo que se podrá jugar en alta resolución. Tiene un aspecto impresionante.

...stand de Nintendo era enoooooorme.

Cuéntanos algo de... Rainbow Six

Mike Lomas • Vicepresidente de Red Storm • Rainbow Six

El equipo de *Rainbow Six* está formado por diez personas: tres programadores, tres artistas, tres "cazadatos" y un músico. El aspecto más destacado de la versión N64 serán las campañas cooperativas multijugador. En la versión para PC, puedes jugar con misiones cooperativas en solitario, pero no existe la posibilidad de guardar datos de campaña que incidan luego en las tácticas y elecciones del jugador. Dado que las partidas multijugador son esenciales en el mundo consolero, creímos que esto era bastante lógico. Por eso, en la versión de 64 bits, podrán jugar como mínimo dos personas. Intentamos conservar todo lo que ha funcionado en la versión PC y, a la vez, sacarle todo el partido posible a la N64.

Vamos a añadirle algunos retoques ambientales para darle mayor realismo, como iluminación a tiempo real para los personajes, efectos como lluvia y otros de fuego llameante, bombillas defectuosas y todo eso.

Otros cambios previstos para el juego son mejorar la inteligencia artificial del equipo y de los enemigos, lanzamientos de granadas más intuitivos –a través de ventanas rotas y por encima de las verjas– y posiblemente algunas armas nuevas. La versión N64 tendrá el aspecto y el manejo de *GoldenEye* y los elementos de planificación y estrategia del PC. Es importante sacar partido de las posibilidades de las nuevas plataformas, con lo que la versión para N64 aprovechará al máximo las características de la consola.

Aquí tienes una imagen de la versión PC.

Éste es el mortífero soldado con el que jugarás.

Esta fuente de Mario despertó admiración entre los visitantes.

Pikachu paseaba tranquilamente.



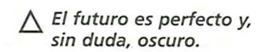
Cuéntanos algo de... Perfect Dark

Duncan Botwood • Diseñador • Perfect Dark

Siempre supimos que, tarde o temprano, íbamos a hacer una secuela al estilo de *GoldenEye*. Terminamos éste y decidimos tomarnos un descanso antes de ponernos manos a la obra con *Perfect Dark*. Pero de hecho, no fue un descanso, ya que pasábamos el tiempo dándole vueltas al tema y buscando nuevas ideas para ver cómo podíamos mejorar el juego. Creo que podíamos haber usado nuestros derechos para hacer una secuela, pero preferimos no hacerlo porque las licencias son algo muy restrictivo por naturaleza. Aunque trabajar con una licencia Bond fue algo muy divertido, queríamos probar cosas nuevas. Era nuestra oportunidad para evolucionar. Además, *GoldenEye* había sido el primer juego para nuestro equipo y no queríamos volver a trabajar con otra licencia. Se trata de una historia completamente diferente con personajes totalmente nuevos. Utiliza una versión muy modificada del motor de *GoldenEye* y será mejor en todos los aspectos. Esperamos que sea más flexible, especialmente en el modo multijugador.

Si quieres más, encontrarás el resto de la entrevista en nuestra *Investigación Especial* sobre *Perfect Dark*.

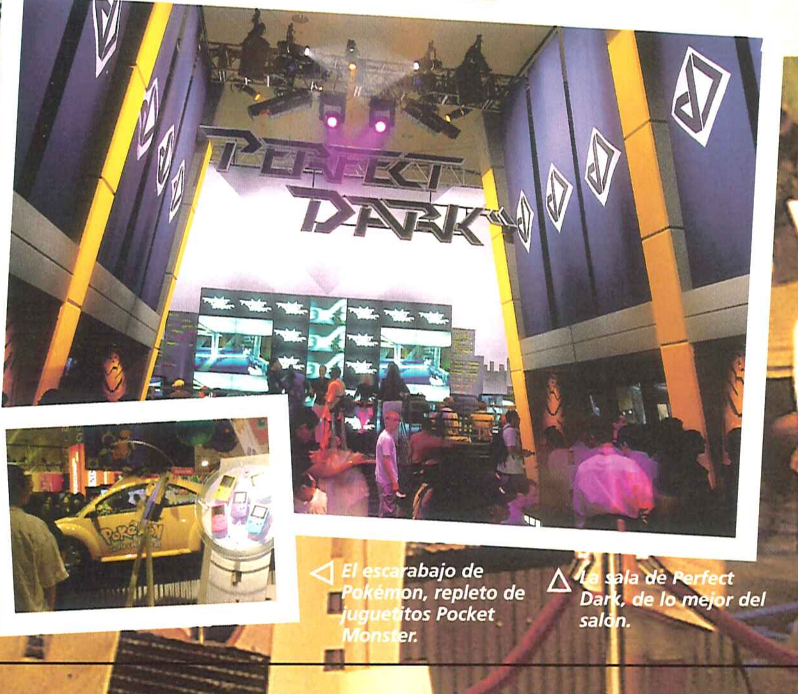




El futuro es perfecto y, sin duda, oscuro.

¿El mejor multijugador de todos los tiempos? Pues podría ser.





El escarabajo de Pokémon, repleto de juguetitos Pocket Monster.

La sala de Perfect Dark, de lo mejor del salón.

Cuéntanos algo de ... E3



Nuestro reportero Jes nos envía su crónica desde el otro lado del mundo.



¡Donkey Kong, Donkey Kong! *¡Qué pasada!*

E3... Enorme, lleno hasta los topes, calor, sudor, gente... Allí estaban *Perfect Dark y Jet Force Gemini, Donkey Kong 64, Resident Evil 2, Winback, Shadowman, Hybrid Heaven, Star Wars Episode 1: Racer, Armorines, F1 World Grand Prix II, Command &Conquer, Starcraft, Quake 2 y Mario Golf.*

Otras novedades de altos vuelos incluían el prometedor *Eternal Darkness* –un juego medieval al estilo de *Resident Evil* con unos gráficos asombrosos– y *Rainbow Six*, una excelente conversión del juego de sigilo para PC.

El stand de Nintendo era enorme. Más grande que el de Sony y que el de Sega. Había grandes pancartas de *Pokémon* (que se ha convertido en un negocio increíble en Estados Unidos –¡y espera a que llegue aquí!), estatuas gigantes de *Donkey Kong*, la increíble sección de *Perfect Dark* y montones de objetos de *Star Wars*, entre los que destacaban una nave de las pod races a escala real que se balanceaba sobre un logo gigante de Nintendo y las figuras a tamaño real de los personajes de La Amenaza Fantasma (incluyendo al terrorrífico Darth Maul).

Todo era una inequívoca señal de que todos aquellos que predijeron el declive de la N64 estaban equivocados, ya que la máquina prodigiosa todavía tiene cuerda para rato; de hecho, parece gozar de mejor salud que nunca. Así que ya puedes sentirte más que orgulloso si es que tienes una en casa. Echa un vistazo a los juegos enumerados al principio de esta columna, dispersos entre la multitud (multitud entre la que se encuentran juegos como *Top Gear Rally 2*, el brillante *World Driver Championship* y, ¡sí!, el esperado *GTA 64*) y verás que todavía hay mucho que jugar.

En comparación, los de Sony tenían poco con qué impresionar al personal. Vale, estaba el imponente *Gran Turismo 2* y también Final *Fantasy VIII*, pero aparte de esto, lo demás eran plataformas del montón, *beat ´em ups* salvajemente clonados, juegos de carreras apenas distinguibles y dos clones de segunda fila de *Mario Kart*: *Speed Freaks* y *Crash Team Racing*.

Sí señor, sin duda Nintendo era el rey de la muestra. Howard Lincoln anunció su Project Dolphin el día antes de que E3 abriera sus puertas y Sony, en estado de shock después de semejante anuncio, puso deprisa y corriendo un demo de la Playstation 2 en su stand para intentar contrarrestar semejante notición. Se había rumoreado que Project Dolphin formaría parte de la muestra, quizás en círculos reducidos, y uno de los representantes de la industria que pudo verlo, y cuyo nombre no citaremos, lo describió a nuestra revista con estas palabras: "Tomad todo lo que la Playstation 2 puede hacer y añadidle algo más."

El futuro es tan brillante que tanto resplandor ciega, y nadie puede negar que Nintendo es el gran protagonista. Pero, de momento, el presente también es muy emocionante. Hemos jugado a todos los juegos en E3 y podemos asegurar que los meses venideros nos reservan cosas que no podéis ni imaginar. Va a ser genial.



Jet Force Gemini. *La magia de los juegos en todo su esplendor.*

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

A la enésima, va la vencida

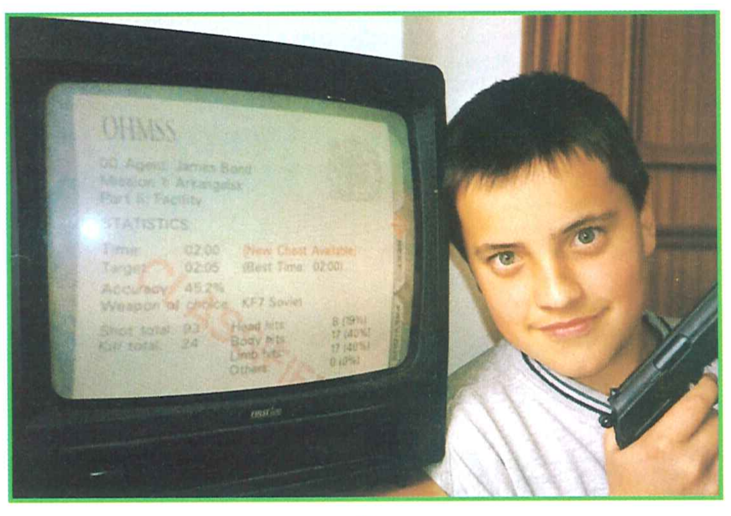
Hola; soy un buen aficionado a vuestra revista y también a la Gran N. Bueno, a lo que íbamos.

1. Estoy un poco molesto (enfadado, mejor), porque no publicáis ninguna de mis cartas; y eso que las escribo con todo mi cariño.
2. Quería saber cuándo exactamente saldrán estos juegos: Carmaggedon 64, Resident Evil 64, Roadsters 99, Hybrid Heaven, Perfect Dark y Donkey Kong 64; ¡ah!, y Word Driving Championship, que dicen que superará a Gran Turismo.
3. ¿Sabéis si a partir de ahora el Expansion Pak funcionará con muchos juegos?
4. Bueno, espero que sigáis haciendo esta fantástica revista durante mucho tiempo, y a ver si decís más cosas de la nueva consola Nintendo, que esperamos ansiosos.
5. Y haber si os enrolláis y regaláis más cosas.

Antonio Lozano Escudero

Apreciado Antonio, tu carta recoge algunas de las inquietudes más extendidas entre nuestros lectores.

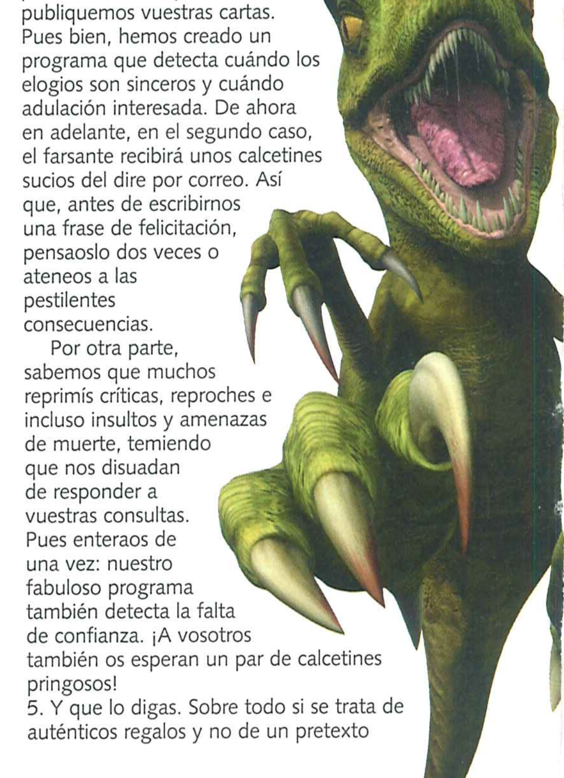
1. Para empezar, sentimos muchísimo no haber publicado ninguna de tus anteriores cartas. La verdad es que sois legión los que nos habéis enviado varias cartas sin que os hayamos respondido ninguna. Leerlas, las hemos leído todas, pero hasta ahora no disponíamos de un archivo de correspondencia lo bastante sofisticado para clasificar por nombre y fecha de recepción tantísimo correo que nos enviáis. Quienes os encontréis entre los damnificados por nuestra pasada falta de organización, consolaos pensando que una redactora de M64 cuya identidad no vamos a revelar ha enviado varias fotos en bikini a Shigeru Miyamoto sin que el genio le haya respondido nunca con una suya en tanga con el cuerpo embadurnado de aceite.
En fin, sabed que ahora mantenemos un registro de todos los que habéis escrito y que nos comprometemos a contestar las cartas de todos los "reincidentes".
2. Carmaggedon 64, en septiembre; *Donkey Kong 64*, en noviembre; *Perfect Dark*, en diciembre; de *Resident Evil 64, Roadsters 99, Hybrid Heaven* y *Word Driving Championship* todavía no tenemos fecha.
3. Vamos a darte el nombre de varios de los juegos compatibles con este periférico que saldrán próximamente, o que ya están en el mercado, y tú sacas tus propias conclusiones, ¿vale? *40 Winks, Armorines, Battlezone, Carnivale, Command & Conquer, Daikatana, Donkey Kong 64, Duke Nukem: Zero Hour, Goemon's Great Adventure, Hybrid Heaven, Knockout Kings 2000, Kobe Bryant in NBA Coutside 2, Madden NFL 2000, NBA Jam 2000, NHL Breakaway '99, Nightmare Creatures II, Road Rash 64, Shadowman, Perfect Dark, Turok 2*, etc.
4. Esto no va por ti, Antonio, pero hemos notado que muchos nos colmáis de elogios, quién sabe si para persuadirnos de que publiquemos vuestras cartas. Pues bien, hemos creado un programa que detecta cuándo los elogios son sinceros y cuándo adulación interesada. De ahora en adelante, en el segundo caso, el farsante recibirá unos calcetines sucios del dire por correo. Así que, antes de escribirnos una frase de felicitación, pensaoslo dos veces o ateneos a las pestilentes consecuencias.
Por otra parte, sabemos que muchos reprimís críticas, reproches e incluso insultos y amenazas de muerte, temiendo que nos disuadan de responder a vuestras consultas. Pues enteraos de una vez: nuestro fabuloso programa también detecta la falta de confianza. ¡A vosotros también os esperan un par de calcetines pringosos!
5. Y que lo digas. Sobre todo si se trata de auténticos regalos y no de un pretexto



Alberto Navarro Garmendia, Badajoz



"Radyx" Amorós Almendros, Alicante



CUENTA...



"1' 38" en hacer el truco de invencibilidad (Facility, 007). Y todavía puedo bajar más." Rubén Saborido Infantes, Málaga

para aumentar el precio de la revista. Seguro que todavía te acuerdas del cachivache que iba con nuestro número 18. Se anunciaba como un estuche para guardar cartuchos, pero en seguida descubristeis que no servía para tal propósito. Os proponemos que nos enviéis listas con las cosas que se podrían hacer con esa misteriosa caja. Aquí tenéis unas cuantas ideas:

a) Guardar los calcetines pringosos del dire mientras llegan los fumigadores.
b) Proteger el bisoñé del abuelo de los ataques del gato.
c) Proteger al gato de los ataques del bisoñé del abuelo.
d) Proteger al abuelo de los ataques del bisoñé del gato.

¿Qué desayunaré en el 2001?

Mi problema es sobre un futuro cercano, muy cercano. ¿Qué consola me compraré dentro de dos años? ¿La Nintendo 2000 o la PlayStation 2? Si me compro la PlayStation 2, me sumergiré en un mundo de terror y mucha acción (*Resident Evil, Dino Crisis 2, Metal Gear 2*, etc.), pero entonces nunca podría jugar con un *Zelda* de 128 bits y me tendría que olvidar de las maravillas de Rare/Ware. Chicos, ayudadme a quitarme las ideas de comprarme la próxima máquina de Sony y a seguir con Nintendo, la compañía de toda mi vida. Gracias.

1. ¿Por qué Nintendo es tan estricta respecto a la censura?

2. ¿Llegaremos a ver algún juego en el que se vea a un animal o persona comiéndose a un humano?

3. Sabiendo que tengo el Turok 2, Zelda, GoldenEye, etc., qué juegos de acción o terror me recomendáis de aquí a las Navidades?

Sergio Rodríguez, Asturias

La PlayStation 2 tiene una pinta estupenda, y ya se están desarrollando para ella algunos títulos extraordinarios. Técnicamente, va a ser más avanzada que la Nintendo 64 y a la Dreamcast. Sin embargo, Project Dolphin –nombre provisional de la futura consola de Nintendo- contará con especificaciones técnicas muy superiores a la nueva PlayStation. De entrada, el procesador Gekko de la Dolphin tendrá una velocidad de reloj de 400Mhz (la velocidad de reloj determina cuántas instrucciones diferentes puede hacer frente el procesador al mismo tiempo). La PlayStation 2 tendrá una velocidad de reloj bastante inferior: 300MHz. Por otro lado, la Dolphin usará soporte DVD en vez de cartuchos. Un disco DVD tiene 18 veces más capacidad de almacenamiento que un cartucho estándar de N64 ¡y es mucho más barato!, así que el software para Dolphin no costará tanto. Si, pese a las limitaciones de espacio, Nintendo y Rare se las compusieron para crear juegos como *The Legend of Zelda y GoldenEye 007*, ¡qué no podrán hacer con un disco DVD! Ahora ya no habrá límites para doblar los diálogos al castellano, poner secuencias de vídeo gigantes, música con dolby surround, niveles de juego colosales, etc. PlayStation también irá con DVD, pero Sony no está acostumbrada como Nintendo a aprovechar al máximo los recursos (los CD tienen mucha más capacidad que los cartuchos y ya ves qué mal los aprovechan).

La Dolphin albergará un procesador de gráficos fabricado por IBM y que presenta la novedad de que utiliza tecnología de cobre. Esta particularidad es fundamental, porque hasta ahora las placas de los procesadores siempre habían usado aluminio. Resulta que el cobre es mejor conductor de la electricidad y por lo tanto envía los datos mucho más rápido. Gracias al procesador Gekko –así se llama el prodigio-, los gráficos se podrán desplegar en pantalla a una velocidad muy superior. Sony aún no sabe qué procesador va a llevar su nueva máquina (se lo va a fabricar Toshiba, que no tiene la experiencia de IBM en este campo).

Por otro lado, es seguro que Namco, Capcom y Square desarrollarán para la nueva Nintendo, o sea que, con Dolphin, también tendrás juegos de los géneros que hasta ahora casi monopolizaba PlayStation.

Nuestro consejo, de todas maneras, es que no te obsesiones con las futuras máquinas de Nintendo y Sony, porque falta por lo menos un año para que aparezcan.

1. Cada vez lo es menos. Sin ir más lejos, ahí tienes *Shadowman*, que no es Heidi precisamente.
2. *Resident Evil 64*. Y muchos seguirán su ejemplo, porque el buen gusto y la sensibilidad, tarde o temprano, acaban imponiéndose.
3. Tanto *Shadowman* como *Armorines* tienen muy buena pinta.

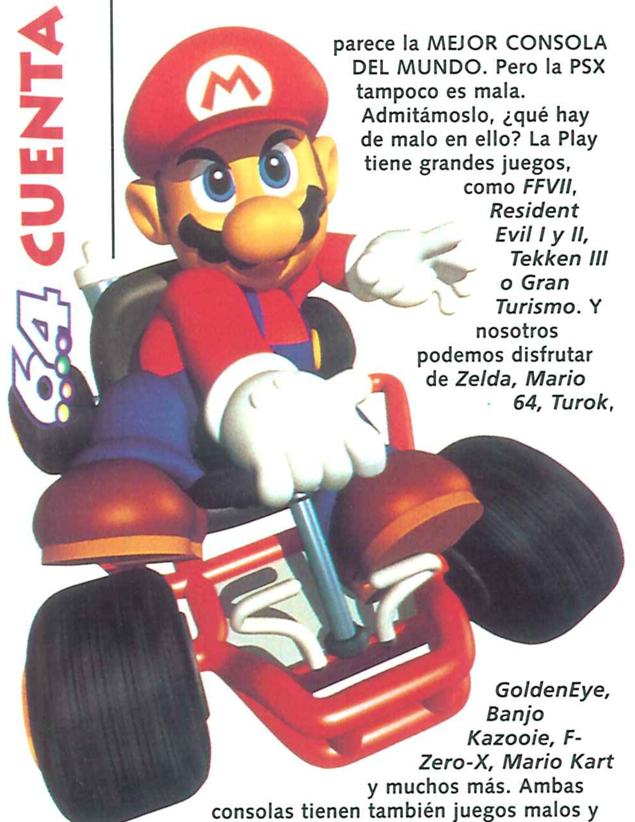


Mejor que mejor

Hola, M64. Saludos también a todos los lectores de la revista.

Tengo una Nintendo 64 y me he decidido a escribir esta carta para hablar sobre nuestra consola y la PSX. Dicho esto, algunos pensarán que me voy a dedicar a insultar a los usuarios de PlayStation y sus juegos; pero no, no es así. Lo que tengo que decir es que la N64 me

CUENTA,



parece la MEJOR CONSOLA DEL MUNDO. Pero la PSX tampoco es mala. Admitámoslo, ¿qué hay de malo en ello? La Play tiene grandes juegos, como *FFVII*, *Resident Evil I y II*, *Tekken III* o *Gran Turismo*. Y nosotros podemos disfrutar de *Zelda, Mario 64, Turok, GoldenEye, Banjo Kazooie, F-Zero-X, Mario Kart* y muchos más. Ambas consolas tienen también juegos malos y juegos malísimos.

Está claro que *Zelda* es incomparable e insuperable, pero eso no quiere decir que la PSX no tenga juegos buenos. Entonces, ¿qué problema hay en que, de vez en cuando, te apetezca intercambiar tu N64 con la PSX de tu amigo? Yo lo he hecho, y así he podido jugar a maravillas como *FFVII* o *RE II*, mientras mi amigo alucinaba con *Zelda* y *Turok 2*.

La N64 me sigue pareciendo la mejor, y cada vez que juego a *Zelda* me gusta más; pero no me parece que esto sea motivo para despreciar a algunos de sus juegos, ni creo que esté bien que unos profesionales como vosotros, que nos mantenéis informados sobre nuestra adorada N64 mes a mes, utilicéis ese sarcasmo que a algunos tanto les complace para hablar sobre la PlayStation, a la que considero la segunda mejor consola del mundo.

Ender, Sevilla

La verdad es que hay que agradecer que, en momentos de sangrienta lucha, algún pacifista se desmarque con el discurso de la amistad y la generosidad. Sin duda alguna, si todos tuviéramos un amigo en todas partes, en el mundo no habría enfrentamientos ni diferencias. Pero el caso es que muchos preferimos afirmar nuestros puntos de vista. Nadie niega que la PSX tiene sus puntos positivos. Nadie te va a impedir que intercambies tu consola, tu dentadura postiza o tu novia. Pero cuando se trata de decir cuál consola es mejor, no pueden haber titubeos, así como tampoco los hay sobre cuál es la "segunda mejor consola del mundo".

Colectores de firmas, S.L.

Hola, amigos de Magazine 64, me llamo Fran (La pera 64) y os mando esta carta porque un amigo mío que se llama Juan Antonio ("El denunciador de malos juegos") y yo estamos muy ilusionados con la salida a la venta del 64DD, pero hemos leído que este verano saldrá a la venta en Japón y que según el éxito que tenga allí, saldrá o no a la venta en Europa. Sabemos que el éxito en Japón está asegurado, pero tenemos nuestras dudas, y queremos saber si recogiendo firmas podríamos ayudar a su salida aquí en Europa, y si fuera posible, adónde deberíamos enviar las firmas. ¿A Nintendo España? ¿O bastaría con enviarlas al Club Nintendo o a las revistas especializadas?

Necesitamos la ayuda de todas y todos; creo que quien odie a la PlayStation es quien mejor nos ayudará. ¡Te esperamos 64DD!

La Pera 64, Cádiz

Es una iniciativa súper interesante, pero quizás no sea necesaria. Seguro que Nintendo ya está preparando un estudio de mercado para determinar la rentabilidad de lanzar el 64DD en Europa. Aún es pronto para lanzar afirmaciones concluyentes sobre el tema, pero –como somos optimistas- creemos que el famoso accesorio acabará comercializándose en España.

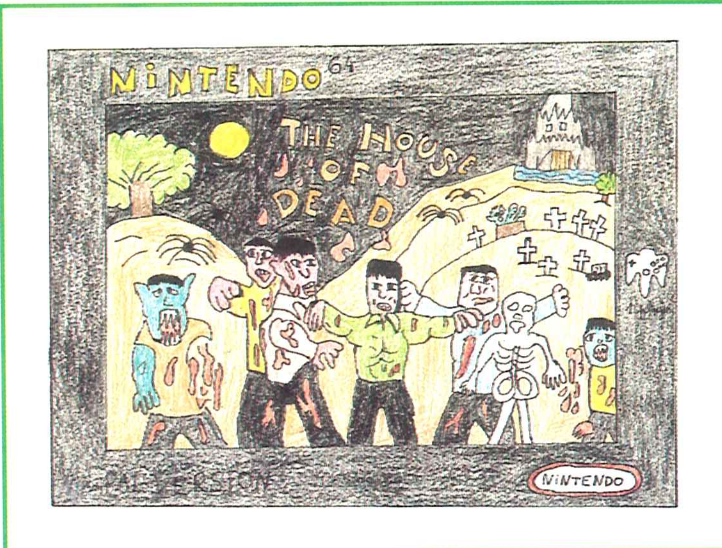
¡Ah!, David Dienstbier...

Viernes 10:15 de la noche. Hoy no es un viernes como cualquier otro. Esta tarde me he comprado *Turok 2*, un juego del que mucha gente me ha hablado bien y al que las revistas especializadas ponen por las nubes. Apago todas las luces, le subo el volumen a la tele, inserto el cartucho y enciendo la consola. Una introducción espectacular me muestra las intenciones que lleva el juego. Adon me explica un rollo místico sobre un Cronosceptor, sobre alguien o algo llamado Primagen, y que debo salvar el mundo y todo eso... En fin, aparezco en un lugar lleno de explosiones, cascotes y gente muerta en el suelo. ¡Por fin empieza el juego! Investigo, ando, salto, subo escaleras, colecciono ítems, me hago con armas nuevas. Una música agobiante me envuelve, el corazón me late más de prisa de lo normal; al doblar una esquina, y procedente de la oscuridad, veo una sombra ¡Dios! ¿Qué es eso? ¡Un dinosoid! Se dirige hacia mí a toda prisa con sus fauces babeantes, sedientas de mi sangre; mi corazón se dispara a 200 pulsaciones mientras vacío el cargador en su cuerpo, que cae al suelo convulsionándose. Me acerco y lo veo en un charco de sangre; eso le pasa por meterse con un Turok. A partir de aquí ya os podéis imaginar: un juego genial (aunque nunca a la altura de *Zelda*, oooh). Lo tiene todo: unos gráficos jamás vistos en N64, una gran jugabilidad, puzzles, misiones, objetivos, un control fácil y suave y un altísimo grado de entretenimiento.

Para terminar, diré que es una aventura que te pone en tensión y te engancha desde el principio. Lo recomiendo. ¡Ah! Gracias, David Dienstbier.

Emilio Trejo, Badajoz

Caramba, Emilio, ¿no serás un Relaciones Públicas de Acclaim Studios camuflado? Tanto da, estamos de acuerdo contigo. Casi todos en la



Dani Camafort Domingo, Tarragona

CUENTA...



"1' 38" en hacer el truco de invencibilidad (Facility, 007). Y todavia puedo bajar más." Rubén Saborido Infantes, Málaga

redacción compartimos tu experiencia con este juego, y lo recomendamos al igual que tú a cualquiera que ansíe vivir a fondo las posibilidades del entretenimiento interactivo. Sin embargo, también es verdad que *Turok 2* tiene sus detractores. Cecilia Cruz y Jorge Martín sintetizaron en ¡Eso digo yo! de los números 17 y 18 respectivamente, los reproches que, a juicio de muchos, se le pueden hacer a este difícil y violento *shoot 'em up*. Con todo, a nosotros nos sigue encantando, precisamente por la puesta en escena que le reconoce Jorge. Además, ahora vale sólo 5.990 pesetas. Estamos ansiosos por que llegue *Turok: Rage Wars*.

¡Qué puñetas (con perdón) pasa aquí?

Estoy tremendamente enfadado con las traducciones de los juegos de N64; una y otra vez se ríen de nosotros en nuestras propias narices, se cachondean de nosotros y nos dan excusas tontas. Que si retrasos, que si fechas de ventas, que campañas o que si yo qué sé. ¡VENGA YA! Siempre se han retrasado todos los juegos con respecto a sus fechas iniciales de venta, y al final, llegan en inglés.

Y es que estoy harto; ni *Zelda*, ni *Turok*, ni *Castelvania* y ni siquiera creo que nos lleguen traducidos juegazos (supongo) como *Hybrid Heaven* o *Perfect Dark*. Cómo carajos, con perdón otra vez, tenemos que enseñarles y exigirles que queremos nuestros propios juegos traducidos ¡YA!, aunque sólo sean los textos en pantalla.

A unas compañías que venden millones de copias de sus juegos no es mucho pedirles, por no decir exigirles, que inviertan algo más de dinero y nos den juegos en español. Pero, claro, si venden en inglés, por qué iban a traducirlos; somos borregos que compramos y no nos quejamos. Y en cuanto al librito de *Zelda*... ¡por Dios!, es imposible meterse en el juego si cada dos minutos tienes que mirar el librito de marras porque no tienes ni pajolera idea de inglés; un título de ese calibre hay que traducirlo y punto. Eso demuestra una falta de profesionalidad absoluta por parte de Nintendo y una despreocupación por los compradores españoles. De quién es la culpa de todo esto, no lo sé; espero que vosotros sí y me lo digáis. Os escribo para hacerme oír, y si podéis aclarar esto, mucha gente os lo agradecerá. Por supuesto, espero de vosotros no una respuesta escueta sino un especial o un amplio reportaje; es mucho lo que hay que decir, con respuestas de las compañías y todo eso.

El Katire enfadado

Com'on, buddy, take it easy, man. ¿What's your problem with English? No, en serio. En el caso de Zelda ya hemos explicado en un par de ocasiones que el desarrollo del juego concluyó apenas unas semanas antes de la campaña navideña. Si Nintendo España se hubiera entretenido en traducirlo, habría sido imposible tenerlo listo a tiempo para unas fechas clave. Como esta respuesta ya te la sabes y no te satisface, lo mejor es que hagamos una investigación a fondo sobre el tema, tal y como tú mismo sugieres (o exiges). Mientras tanto, ¿por qué no escuchas un poco de música suave para relajarte? Marilyn Manson o algo así...

Opinión "neutral"

¡Qué tal chavales, tiqui-tiqui-ti! Quisiera exponeros una queja:

No me gustó la crítica que le hicisteis a Manuel José (véase Cuenta, cuenta del número 17). Yo también poseo una PSX y una N64, por tanto soy neutral. No sería buena idea defender la ideología de querer a tu única máquina más que a tu propia vida. Si uno es neutral, no mira qué consola es mejor, sólo dice la verdad. Por tanto, lo que dijo Manuel es cierto. También es cierto que la PSX nunca podrá cargar juegos como *GoldenEye* o *F1 WGP*, pero N64 nunca podrá manejar juegos como *Crash 3* o *Gran Turismo*. (Pensé en nombrar Tekken 3, pero sería juego sucio, dado que el género *beat'em up* es una asignatura pendiente en la N64.)

Cambiando de tema, aunque el cartucho ya fue usado por los Picapiedra, no hay nada mejor que agarrar uno, ponerlo y oír su clic, excepto conducir un Ferrari o el sex... ejem...

Eso es todo, chavales. ¡Publicad mi carta pronto!

P.D.: Perdonad mi horrible letra.

Comencemos por tu posdata. ¿Crees que por pedir perdón te vas a salvar, después de torturarnos con una página llena de moscas muertas? No, pequeño, ya te estamos buscando, y cuando te encontremos tendrás que suplicar misericordia por escrito con letra gótica, porque sólo una caligrafía decente hará que apaguemos las motosierras.

Y pasando al tema central... ¡bah!, nos parece que, en esta ocasión, la polémica no alcanza a encenderse de nuevo. Ah, en cuanto a lo del "sex... ejem...", sí estamos de acuerdo completamente, tío. No hay nada como un buen sexteto de Góngora.

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO *Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.*

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

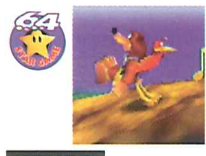


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO *Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.*

BANJO-KAZOOIE

92% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO *Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).*

BEETLE ADVENTURE RACING

83% 3 Ea ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

TRUCO *Si golpeas un muro o te quedas bloqueado, dale a L para volver a la pista.*

BODY HARVEST

91% 5 Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO *Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.*

CASTLEVANIA 64

84% 4 Konami ● Precio no disponible ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

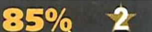
Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

TRUCO *Destruye estatuas y otros objetos para conseguir dinero y alimentos reconstituyentes de salud.*

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.



TRUCO *Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!*

DIDDY KONG RACING

90% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO *Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.*

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 NSC ● No disponible ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 11



Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

TRUCO *Vuela los hidrantes y bebe la sana y refrescante agua que brota de ellos.*

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO *Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.*

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% 2 EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO *Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.*

FORSAKEN 64

94% 4 Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7




El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO

Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GOLDENEYE

94% 5 — Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO

En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

ISS 64

92% 4 — Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO

Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% 5 — Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO

Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO

Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS

90% 5 — Nintendo ● 10.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO

Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

91% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO

En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MARIO PARTY

91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO

Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MONACO GRAND PRIX

89% 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Precio no disponibe ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17



No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

TRUCO

Acuérdate de usar los frenos en las curvas. Esto no es como Mario Kart, ¿sabes?

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4 — Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcio-nales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

TRUCO

Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE



92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO

Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

ROGUE SQUADRON



94% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO

En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

65% 2 — Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

TRUCO

Justo después de que desaparezca la palabra "Go", pulsa Arriba dos veces. Si lo haces correctamente, conseguirás una salida con salto.

TOP GEAR OVERDRIVE



91% 4 — Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TRUCO

Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TUROK Dinosaur Hunter




91% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO

Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, ani-mación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de me-moria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

VIGILANTE 8



74% 3 — Proein ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18

Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

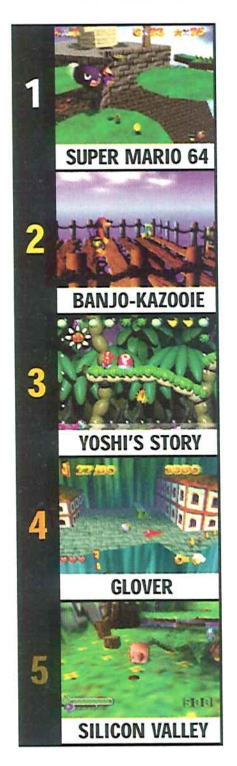
AMOS DEL ASFALTO







LO MEJOR EN PLATAFORMAS



TRUCO

Usa la clave JTBT7CFD1LRMGW para desbloquear todos los niveles y automóviles. Prueba MAX_RESOLUTION para habilitar completamente el modo de alta resolución.

V-RALLY 99



94% 5 Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64

90% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1



Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO

Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

AERO FIGHTERS ASSAULT

77% 1 Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64

70% 2 Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL

84% 3 Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

73% 1 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BOMBERMAN HERO

75% 1 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE

79% 2 Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

85% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHAMALEON TWIST

70% 2 Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK

82% 3 NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

DARK RIFT

81% 1 Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES

65% 0 Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64



85% 4 NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 4 Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION

81% 1 Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

FLYING DRAGON

78% 2 Proein ● Precio no disponible ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

F-ZERO X

85% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4 Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

75% 3 Konami ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de *scroll*. A mil leguas de *Mystical Ninja*.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN

69% 1 NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY

72% 3 Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

KNIFE EDGE

88% 3 Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

MACE: THE DARK AGE

81% 3 NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.





MADDEN 64

92% 3 EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MISCHIEF MAKERS

90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE

84% 3 Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MORTAL KOMBAT 4

84% 4 NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% 1 Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% 1 Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME

75% 1 Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99

83% 4 Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99

64% 2 EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98

82% 2 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3 Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% 3 Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98

84% 1 NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64

89% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

79% 3 NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64

80% 2 NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RAKUGA KIDS

80% 4 Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RUSH 2

77% 4 GT ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

SAN FRANCISCO RUSH



87% 3 Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS

79% 3 Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE

78% 2 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% 3 TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

78% 2 Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64



96% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

73% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY

86% 4 Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

VIRTUAL POOL 64

77% 4 Proein ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% 3 NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW NITRO

50% 1 T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO

82% 3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY



86% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

DE TIROS LARGOS



¡Suscríbete!

a Magazine  y participa en el sorteo de 5 Cartuchos de

F1 WORLD GRAND PRIX 2









Sorteo el 29 de Agosto de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)
El mes que viene se publicarán los ganadores de 1 Kit de Game Boy Color + Zelda DX

Deseo suscribirme a *Magazine*  por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



Nº 21

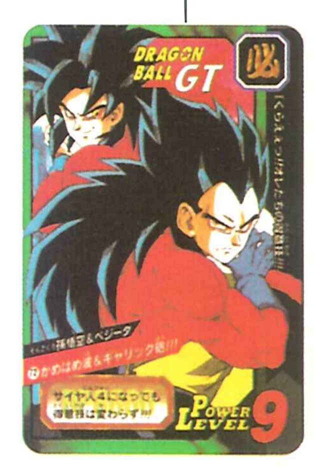
PREVIEWS DE
PERFECT DARK
TOP GEAR RALLY 2
JET FORCE GEMINI

ANALIZAMOS
SHADOWMAN
QUAKE II
F1 WGP II
WWF ATTITUDE

TRUCOS
STAR WARS
EPISODE 1: RACER
CASTELVANIA 64

¡Y MUCHO MAS!

GUIA DE COMPRAS 64





visite nuestra web & tienda virtual: **www.mgk.es**

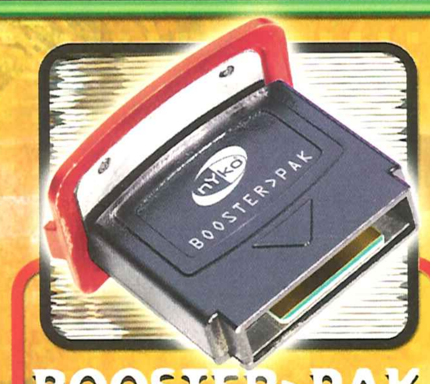
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

965 71 80 79
965 70 38 35

...NO BUSQUES MÁS...TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO... NO BUS



FORMULA 1 WGP 2
Vvrrrm!



BOOSTER>PAK
PAK DE EXPANSION PARA NINTENDO 64
AUMENTA LA MEMORIA INTERNA EN 4 MB.
MEJORA LA VELOCIDAD Y CALIDAD GRAFICA.
PARA USO CON JUEGOS COMPATIBLES.





PLAYER'S CHOICE
Los mejores al mejor precio!





SUPERMAN
el juego del hombre de hierro

.DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO... nYko



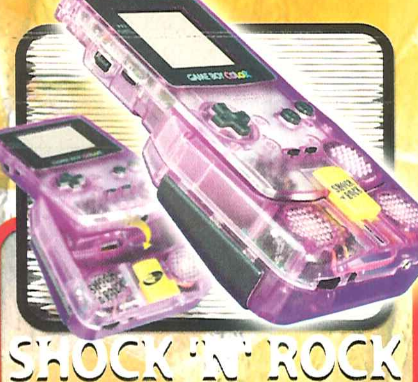


BICHOS
Ahora invaden a tu GAMEBOY COLOR!





FORMULA 1 WGP 2
también en GBC!



SHOCK 'N' ROCK
SUPER-ADAPTADOR PARA TU GAMEBOY COLOR
VIBRACION AJUSTABLE EN TODOS LOS JUEGOS
ALTAVOCES ESTEREO AMPLIFICADOS
ADAPTADOR / CARGADOR INCLUIDO







SUPER MARIO BROS DELUXE
Tu plataforma favorita en color!

BUSCA tu tienda MGK mas cercana

ALICANTE
- TORREVIEJA: Pza. Mig. Hernández, 2 - Tel. 96 570 49 83

ALMERIA
- ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20

ASTURIAS
- OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04

BADAJOZ
- MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72

BALEARES
- IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01

MALLORCA
- MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11

BARCELONA
- Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
- Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
- C/. Torroella de Montgri, 5 -Tel. 933 11 81 24
- TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54

STA. Mª DE PALAUTORDERA:
- C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54

BILBAO

BARRIO SANTUTXU:
- C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
- CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42

BLANES
- C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84

CACERES
- PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 Tel. 927 22 37 74

CIUDAD REAL

ALCAZAR DE SAN JUAN:
- C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27

CORDOBA ★
- Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 46 12

GRANADA
- Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21

HUELVA
- Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32

ISLAS CANARIAS

LAS PALMAS
- ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
- LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 - Finca España Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
- P. DE ROSARIO: C/. 23 Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56

LANZAROTE
- ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05

LA CORUÑA
- C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42

NARON
- Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03

LLEIDA
- Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64

LUGO
- C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83

MONFORTE DE LEMOS:
- C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69

MADRID

COLLADO VILLALBA:
- Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05

MURCIA ★
- C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
- Pza. Cruz Roja, 3 - Tel. 968 22 37 74

MAZARRON:
- Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50

CARTAGENA:
- Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67

SAN SEBASTIAN
- Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
- Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
- EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87

SEVILLA ★
- ECIJA: C/. Arroyo, 9 - Tel. 954 83 03 05

VALENCIA
- ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22

VIZCAYA
- SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16

★ - NUEVA TIENDA

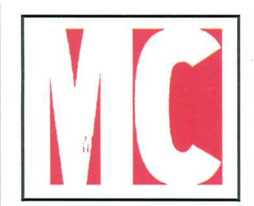


GAME BOY COLOR
Y TU DE QUIEN ERES?
AHORA EN TUS COLORES FAVORITOS!



¡UNETE AL CLUB!
con tu primera compra te hacemos socio de nuestro club - y te obsequiamos con un estupendo regalo!

PIENSAS ABRIR UNA TIENDA? M·G·K TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Comercial: 965 71 71 27



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine — Edición Oficial Española

PlayStation Básico — Edición Oficial Española





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

